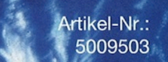
Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon

Club Nintendo®



Jahrgang 7
Ausgabe 3
Mai 1995

Illusion Of Time

Neues aus dem Parallel-Universum!

Kirby´s Dream Land 2

Größer, knuddeliger, pinker, besser!

Und...

...Infos zu Pac In Time,
Unirally und Soccer Shootout...



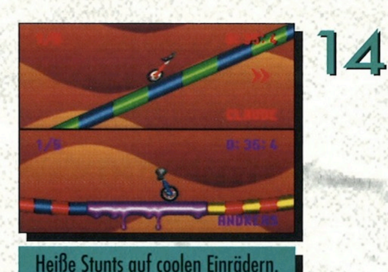


INHALT 3/95



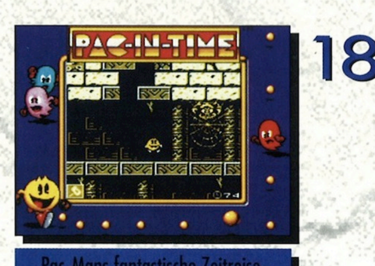
6

Diesmal ist Kirby nicht alleine.



14

Heiße Stunts auf coolen Einrädern.



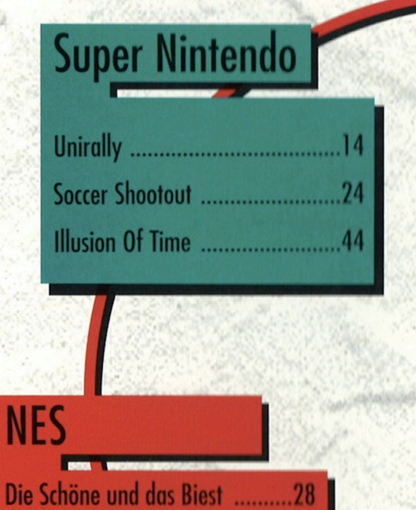
18

Pac-Mans fantastische Zeitreise.



24

Euer erstes EM-Qualifikationsspiel!

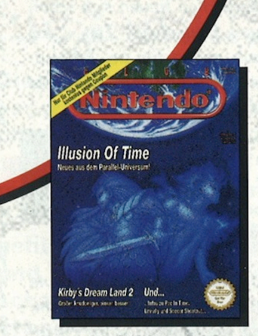


Super Nintendo

NES

Game Boy

CN-Special



Liebe Leser,

was glaubt Ihr, machen wir von der Club Nintendo Redaktion, wenn wir nicht gerade an einem neuen Magazin, an einem neuen Spieleberater oder an einem neuen Bildschirmtext für ein Videospiel arbeiten? Richtig, wir denken darüber nach, wie man unsere Produkte noch verbessern könnte! Als wir im letzten März wieder mal so dasaßen und nachdachten, kam uns die Idee, die Spiele im Magazin nicht nach System zu ordnen, sondern nach Aktualität. Das Resultat könnt Ihr in dieser Ausgabe sehen. Zum ersten Mal beginnen wir mit einem Game Boy-Spiel (Kirby's Dream Land 2), da uns dieses Spiel als wichtigste Neuheit in diesem Monat erscheint. Gefällt Euch die Idee? Schreibt uns doch einfach! Zuvor solltet Ihr jedoch dieses Heft lesen – besonders die Artikel zu „Pac In Time", „Soccer Shootout" und unseren „Donkey Kong Country Wettbewerb" auf Seite 59. Viel Spaß dabei wünscht Euch . . .

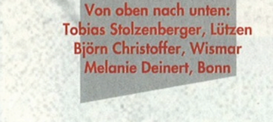
Eure Club Nintendo Redaktion

· NEWS · NEWS · NEWS ·

ENTHÜLLUNGEN: Endlich ist Schluß mit der Geheimnistuerei! Auf der neuen Videospielmesse in Los Angeles, die den Namen E³ trägt, wird Nintendos 64-Bit Wunderkonsole ULTRA 64 offiziell der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Mehr darüber erfahrt Ihr in diesem Heft auf Seite 34. +++ **AUF DEN HUND GEKOMMEN:** Die Programmdesigner von Nintendo und Square haben den Hund als besten Freund des Videospielhelden entdeckt. In gleich zwei neuen Adventures auf dem Super Nintendo („Earthbound" & „Secret Of Evermore") wird die Spielfigur von einem Hund begleitet. Wuff! +++ **KUGELRUND:** Aktivster Nintendo-Star ist derzeit Kirby, der gerade an drei (!) neuen Spielen gleichzeitig arbeitet, die Ende des Jahres erscheinen sollen.

MAILBOX

GALLERY



Von oben nach unten:
Tobias Stolzenberger, Lützen
Björn Christoffer, Wismar
Melanie Deinert, Bonn

Besorgniserregend

Hallo Club Nintendo,
die Clubzeitschrift wird immer besser, obwohl das kaum möglich ist! Ich habe aber noch einen Vorschlag, den man in die Zeitung bringen könnte - eine Art „Spiele-Hilfe-Ecke" für die, die in einem Spiel nicht weiterkommen. Die Probleme werden abgedruckt und diejenigen, die sich auskennen, geben im nächsten Heft die Antwort. Wie findet Ihr die Idee?
Schade ist es, daß immer mehr Leute die Redaktion verlassen. Erst Rié Ishii, nun Ron Lakos ... wer wird der nächste sein? Ich zittere schon bei dem bloßen Gedanken, daß eines Tages die gesamte Redaktion verschwindet! Und wer macht dann das Club Nintendo-Magazin?
Markus Römmele, Neckarsulm

Nun mach Dir mal keine so großen Sorgen, Markus! That's life ... die einen gehen, die anderen kommen. Rié ging, Annette kam. Ron ging, Claude stieg auf und John kam. Es gibt also gar keinen Grund anzunehmen, daß die Club Nintendo-Redaktion vom Aussterben bedroht ist. Und was Deinen Vorschlag angeht mit der „Spiele-Hilfe-Ecke", haben wir Dir schon ein wenig vorgegriffen – mit der neuen Rubrik „Hotline". Dort drucken wir die häufigsten Fragen ab, die am Telefon bei der Nintendo Hotline gestellt werden. Die Idee, daß Leser Lesern helfen, scheitert an der Tatsache, daß das Magazin nur alle zwei Monate erscheint. Wer will schon zwei Monate warten, bis er endlich sein Spielproblem gelöst hat?!

Question ? Mark

Hebt Ihr eigentlich alle Briefe an den Club Nintendo auf?
(Etienne Gröser, Ilmenau)

Nachdem Eure Briefe durch ein paar Hände gewandert sind, von mehreren Mitarbeitern gründlich durchgelesen und beantwortet werden, wird nichts weggeworfen. Brief und Kopie des Antwortschreibens werden alphabetisch in Ordnern abgelegt und in speziellen Archiven aufbewahrt.

Wem gehört eigentlich die Firma Nintendo?
(Hans-Martin Blank, Bingen)

Nintendo ist ein japanisches Unternehmen mit Sitz in der ehemaligen Kaiserstadt Kyoto. Es handelt sich um ein Familienunternehmen, dessen Oberboss Hiroshi Yamauchi ist, der 68jährige Enkel des Firmengründers.

Haben die Redakteure schon Urlaubspläne?
(Michael Meier, Stockstadt)

Annette und Suse haben schon feste Urlaubspläne. Und die Herren in der Redaktion freuen sich schon auf diese „frauenlose" Zeit – das ist Urlaub genug für sie. Erholsamer kann es kaum sein, wenn sie wegfahren würden.

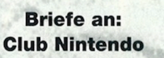
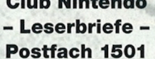
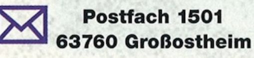
Warum hat Link so spitze Ohren? Stammt er von Mr. Spock ab?
(Sevi Schenkel, Biberach)

In Hyrule hat die Evolution Leute mit spitzen Ohren hervorgebracht, damit die die telepathischen Nachrichten untereinander besser verstehen können. Natürlich ist das nur eine von vielen Theorien, die genauso wahrscheinlich sind, wie die genannte.












Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim

Reimende Bitte

Ich tu nicht gern Gedichte schreiben,
doch ich hab' ein großes Leiden.
Ich würde gern in Eurem Heftchen stehen
und dafür über jede Hürde gehen.
Doch bin ich nicht so sportlich wie Mario,
darüber bin ich gar nicht froh.
Drum streng ich mal mein Köpfchen an
und schreib Euch diesen ganzen Kram.
Hoffentlich komm' ich in Euer Heft,
das wär mir wirklich recht.
Nun fällt mir leider nichts mehr ein,
ich hoff', Ihr werdet nicht sauer sein.
René Egger, Heidesheim



Es erstaunt immer wieder, was die Leute alles so tun, um einmal ins Club Nintendo-Magazin hineinzukommen. Sie dichten sogar – und nicht mal schlecht!

Nicht gefallen

Hallo Club Nintendo-Team,
ich möchte mal Kritik an dem Comic mit Donkey Kong loswerden. Den hättet Ihr sicher besser machen können. Jeder, der die Anleitung und somit die Geschichte von Donkey Kong Country gelesen hat, war sicherlich enttäuscht von dem Comic. Derjenige, der die Geschichte des Spiels kennt, hatte nichts vom Comic.
Metin Kurt, Rendsburg

Nun gut, Du magst ja irgendwie Recht haben, aber die Idee war tatsächlich, die witzige Jagd nach den Bananen nicht nur als Spiel, sondern auch als Comic für die Ewigkeit festzuhalten. Wenn Dich das gelangweilt hat, dann freue Dich auf die nächste Comic-Serie im Club Nintendo. So viel kann schon verraten werden – die Geschichte ist wieder ziemlich abgefahren und wird sicher auch Deine anspruchsvollen Lachmuskeln reizen.

Foto des Monats

Dieses Mal schickte uns Kevin Albus aus Würzburg ein Leserrätsel als Foto des Monats. Die Frage lautet: Welcher der hier abgebildeten Typen gehört in ein Videospiel? Der arme Tropf war nämlich während des Spiels übermütig aus dem Fernseher gehüpft und schaut jetzt etwas verunsichert in die reale Welt.



Joke Box

Wollen zwei Diebe aus dem Gefängnis ausbrechen. Der eine springt über die Mauer und fällt in den Mülleimer. Fragt der Wächter: „Ist da jemand?" Der Dieb antwortet: „Miaauu!" Der andere Dieb springt auch über die Mauer und landet ebenfalls im Mülleimer. Fragt der Wächter wieder: „Ist da jemand?" Der zweite Dieb antwortet: „Noch 'ne Katze!"
(Andreas Göpfert, Geisenheim)

„Warum haben sie nicht reagiert, als sie den Baum auf sich zukommen sahen?" fragt der Polizist den Autofahrer. „Aber ich habe doch gehupt wie verrückt!"
(Sven Kroencke, Wingst)

Steht ein Mann auf einer Brücke und wirft alle seine Anzüge ins Wasser. Kommt ein Passant vorbei und fragt ihn, warum er denn seine schönen Anzüge wegwerfen würde. Antwortet der Mann: „Tja, ich war beim Arzt und der sagte, es wäre eine Grippe im Anzug. Ich weiß nur nicht, in welchem!"
(Nadine Hoff, Holz)

Der Ober serviert einen Kaffee, sieht zum Fenster hinaus und sagt: „Sieht schwer nach Regen aus, nicht wahr?" Der Gast trinkt einen Schluck aus der Tasse und meint: „Ich weiß nicht, schmeckt doch eigentlich wie Kaffee."
(Judith Höfner, Ludwigsburg)

Kirby's Dream Land 2™

Die Rückkehr des Edelknödels

▲ Kirby

▲ Coo

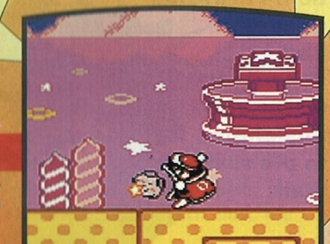
Kirby der Verwandlungskünstler

Er ist nicht nur der jüngste Videospielheld aus dem Hause Nintendo, sondern auch der verwandlungsfähigste, was Kirby in seinem neuesten Abenteuer auf dem Game Boy wieder mal beweist. Doch „Kirby's Dream Land 2" ist mehr als nur eine Fortsetzung des ersten Teils. Neue Features machen das Spiel schon jetzt zu einem Anwärter auf das „Spiel des Jahres". Wie schon bei seinem NES-Debüt „Kirby's Adventure", kann Kirby durch Auffressen seiner Gegner verschiedene Attacken erlernen. Ein geniales Spielprinzip, das jedoch noch gesteigert wird, denn zusätzlich zu den Spezialattacken kann Kirby im Spiel drei seiner neuen Freunde finden, mit denen er yoshimäßig durch die verschiedenen Level reisen kann. Durch die Sonderwaffen und die Kombinationsmöglichkeiten mit den drei tierischen Freunden ergeben sich sage und schreibe 21 (!) verschiedene Spezialattacken, was Mario, Mega Man und Konsorten natürlich vor Neid erblassen läßt. Hinzu kommt das innovative Leveldesign, das von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto höchstpersönlich mitgestaltet wurde. Eine Super Game Boy-Augenweide! (cm)

▼ Rick

Kirby's Dream Land

Kirbys Geburtsstunde auf dem Game Boy. Das Spiel gehört neben „Tetris" und „Super Mario Land" zu den meistverkauftesten Game Boy-Spielen aller Zeiten.

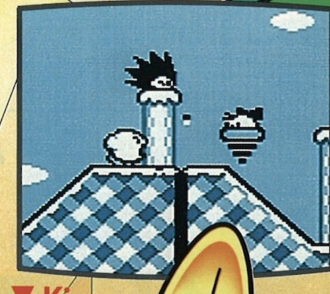


Kirby's Adventure

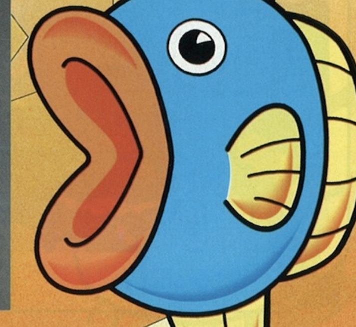
Kirby ist der einzige Held mit der Lizenz zum Aufsaugen der Gegner. Das macht ihn stärker als Rambo und cooler als den Terminator.

Die Regenbogeninseln . . .

. . . befinden sich hoch oben über den Wolken des Dreamlands. Verbunden sind die Inseln durch die sagenhaften Regenbogenbrücken, die nicht nur schillernd schön sind, sondern auch überaus praktisch. Wie sonst sollten die Dreamlander von einer Regenbogeninsel zur anderen kommen? Eines Tages jedoch, und hier beginnt Kirbys Abenteuer, taucht der geheimnisvolle Dark Matter im Dreamland auf. Nachdem er König Nickerchen hypnotisiert hat, läßt dieser sämtliche Regenbogenbrücken verschwinden. Eine ungeheuerliche Tat! Kirby muß nun von einer Insel zur nächsten fliegen, die sieben Teile des Regenbogenschwertes finden und anschließend den fiesen Dark Matter bezwingen.



▼ Kine

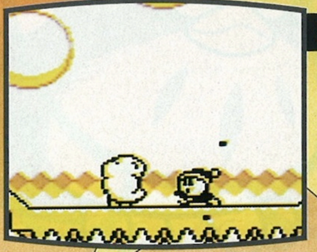


Kirby's Privatzoo

Mario hat vier verschiedenfarbige Yoshis, die ihm in „Super Mario World" hilfreich zur Seite stehen. Donkey Kong wird von Rambi, Expresso, Winky und Enguarde durch „Donkey Kong Country" begleitet. Und Kirby? Er hat ebenfalls gute Freunde, die da wären: Coo der Uhu, Rick der Hamster und Kine der Fisch. Mit Kine kann Kirby unter Wasser feurige Attacken ausführen, Rick rutscht auch auf extremem Glatteis nicht aus und Coo trägt Kirby durch die Lüfte, wo er während des Fliegens Gegner einsaugen kann.

Einige Grundregeln

Das Spielprinzip von „Kirby's Dream Land 2" ist ebenso einfach wie genial. Man muß kein Profi sein, um sich in Sekundenschnelle in das Spiel einzufinden und erste Erfolge verbuchen zu können. Es gibt sieben verschiedene Welten (Regenbogeninseln), die alle aus mehreren Levels bestehen und einem Obermotz. Am Ende der siebten Welt wartet das Duell mit König Nickerchen und dem finsteren Dark Matter.



Gegner fressen

Nachdem Kirby einen Gegner aufgesaugt hat, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder spuckt er ihn als halbverdauten Stern wieder aus, oder er verschluckt ihn. Manche Gegner, die Kirby verschluckt hat, verleihen dem Knuddelknödel ihre Spezialattacke. In einem solchen Fall verwandelt sich Kirby dementsprechend in Schirm-Kirby, Igel-Kirby u.s.w.

Flipper Bonus

Kirby hat ja nicht erst seit „Kirby's Pinball Land" Erfahrung als Flipperkugel. Am Ende eines jeden Levels kann er auf einer flipperartigen Abschußrampe versuchen, in die verschiedenen Etagen des Bonusturmes zu gelangen, um dort neue Lebensenergie oder sogar ein Bonusleben zu sammeln. Dazu müßt Ihr nur rechtzeitig den B-Knopf gedrückt halten.



Bonus Chance

Betretet Ihr den Level, in dem Ihr zuvor den Endboss einer Welt besiegt habt, ein zweites Mal, wird etwas schier Unglaubliches geschehen. Ihr erhaltet die Chance, Bonusleben bis zum Abwinken zu sammeln. Wie das genau geht, kann an dieser Stelle nicht verraten werden, da es in jedem ehemaligen Endbosslevel anders funktioniert. Auf jeden Fall müßt Ihr die Glitzersterne einsammeln. Für zehn Stück gibt es ein Bonusleben.



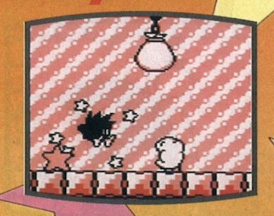


Die Regenbogeninseln



Kirbys Pet Shop Boys

Zugegeben, Kirbys neue Freunde sehen alle etwas merkwürdig aus, aber wie sagt man doch so schön: „Wie der Herr, so sein G'scherr". Außerdem denkt Kirby sicher das gleiche von uns, wenn er uns von der anderen Seite des Fernsehbildschirms aus betrachtet. Wie dem auch sei, Kirbys Freunde sind sehr hilfreich. Das weiß leider auch Dark Matter, weswegen er die tierischen Kumpel in Müllsäcke gepackt hat und im Regenbogenland versteckt hat.

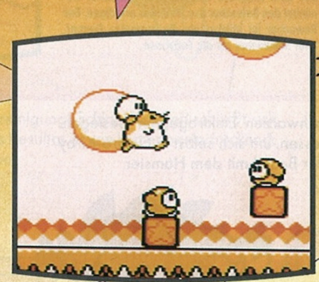






Rick Hamster

Wenn sich Kirby Earthworm Jims Goldhamster anschaut, dann kann er nur abfällig lachen. Sein Hamster, der auf den Namen Rick hört, ist ja bei weitem cooler. Rick kann je nach Art des gefressenen Gegners Feuer speien oder noch andere Kunststückchen vollführen, die den Dreamlandern das Fürchten beibringen. Wenn Kirby Rick in seinem Müllsack gefunden und ihn befreit hat, dann darf er als Dank auf dem Hamster reiten.



Im Hamstergalopp geht es schnurstraks in Richtung Levelende.



Kine Fisch



Wenn Kine nicht so schleimig und glitschig wäre, dann könnte Kirby auch auf ihm reiten. Aber zum Glück hat Kine ein großes Maul, das genug Platz für Kirby bietet, der zwischen den Lippen des Fisches sogar noch herausgucken kann. So eine Reise im Fischmaul kann ganz schön aufregend sein, besonders wenn Kirby zuvor einen Feuerhurzel oder einen Elektroschnurzel verschluckt hat. Dann sprühen die Funken aus Kines Maul und die anderen Meeresbewohner staunen nicht schlecht.

Laßt Euch durch Kines dämlichen Gesichtsausdruck nicht beirren. Das ist fischig normal!

Coo Uhu

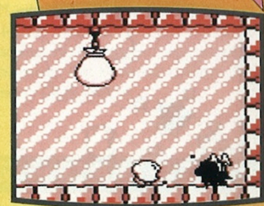
Der verwaiste und weise Uhu Coo hat einen weißen Bauch und weiß, wie man werweiß-wohin fliegen kann. So, nachdem Ihr diesen Satz zehnmal hintereinander sehr schnell fehlerfrei ausgesprochen habt, verraten wir Euch auch, was Coo und Kirby noch so alles können. Wenn Kirby an Coos Krallen hängt, kann er während des Fluges Gegner aufsaugen oder Attacken ausführen. Außerdem ist Coo uhumäßig cool!

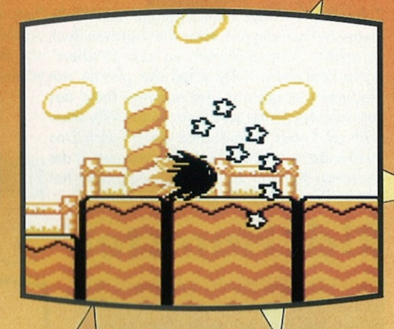




Verträumte Gleichungen

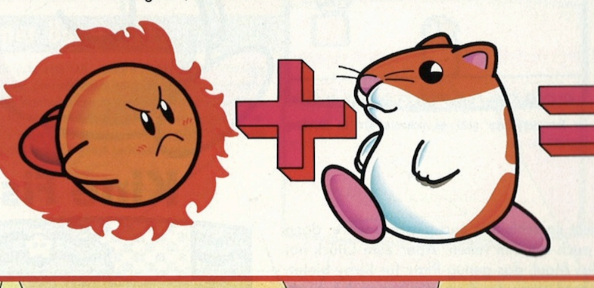
Beginnen wir unsere heutige Mathematik-Vorlesung mit dem bekannten Satz der „Verknödelten Quantenkombination", der da lautet: „Wenn Kirby plus Gegner gleich Spezial-Kirby ist, dann folgt daraus, daß Spezial-Kirby plus Tier gleich Spezial-Kirby-Tier ist". Hier ein Fallbeispiel: Nachdem Kirby einen Elektroschnurzel gefressen hat, verwandelt er sich erwartungsgemäß in Elektro-Kirby. Als nächstes befreit er Rick aus seiner Mülltüte und steigt auf den Hamster auf. Diese etwas bizarre Kombination nennt sich nun Auf-dem-Hamster-Rick-sitzender-Elektro-Kirby.



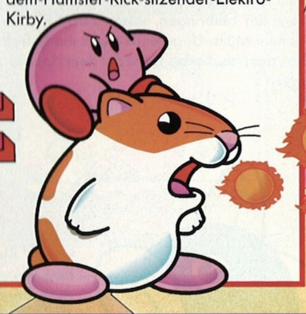


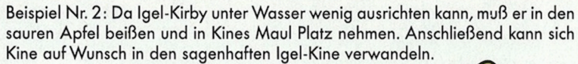
Bevor Kirby einen seiner tierischen Freunde aus dem Müllsack befreien kann, muß er zunächst den Bewacher des Freundes erledigen. Der Bewacher ist stärker als die normalen Gegner, aber schwächer als die Endbosse.

Beispiel Nr. 1: Kirby muß zunächst den schwarzen Elektrogegner besiegen. Anschließend kann er dessen Körper auffressen, um sich selbst in Elektro-Kirby zu verwandeln. Ist dies getan, öffnet sich der Beutel mit dem Hamster.



Das Resultat dieser wundersamen Verschmelzung: Beide sind nun Auf-dem-Hamster-Rick-sitzender-Elektro-Kirby.





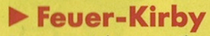
Beispiel Nr. 2: Da Igel-Kirby unter Wasser wenig ausrichten kann, muß er in den sauren Apfel beißen und in Kines Maul Platz nehmen. Anschließend kann sich Kine auf Wunsch in den sagenhaften Igel-Kine verwandeln.



Beispiel Nr. 3: Und noch eine tierische Vereinigung! Schirm-Kirby entschließt sich dazu, mit Coo Uhu zu fusionieren und das Resultat ist wie immer beeindruckend: Beide werden zu Flatterndem-Schirm-Coo.



Kirbys Mutationen



◄ Bumerang-Kirby

Dieser besitzt einen coolen Bumerang, mit dem er die Gegner aus der Distanz unschädlich machen kann. Besonders heiß wird es in Kombination mit einem Kirby Freund.

◄ Schirm-Kirby

Nicht nur im Sommer, nein auch im Winter, wenn es schneit ist der Schirm ein guter Schutz vor Dingen, die von oben herunterkommen. Außerdem eignet er sich hervorragend als Waffe gegen die Dreamland-Monster.

► Feuer-Kirby

Dieser entsteht, wenn Ihr es geschafft habt, einen Feuerballschnurzel in der Luft zu fangen und aufzufressen.





◄ Eis-Kirby

Schon bevor Kirby zum Eisberg kommt, wird er mit dem frostigen Wasserelement vertraut gemacht.

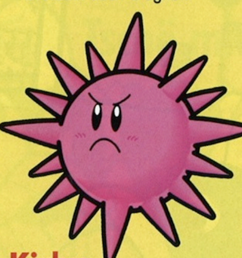
► Stein-Kirby

Manchmal, wenn er gerade wieder Yoga macht, dann stellt sich Kirby vor, er wäre ein Stein. Ommm! Manchmal wird aus diesem Traum jedoch Realität, wenn Kirby eines der Steinwesen auffrißt. Als Stein können Felsbarrieren mit Leichtigkeit zerstört werden.



◄ Elektro-Kirby

Funkensprühende Kirbys eignen sich nicht nur, um Euren Gasherd anzuzünden, sie verbrutzeln auch Gegner.



► Igel-Kirby

Alles, was Igel-Kirby tun muß, ist, seine Stacheln auszufahren und zu warten, bis ihn ein unvorsichtiger Gegner berührt.

Die Welt der Regenbogeninseln



Sieben knuffige Wölkchen stehen am Himmel über dem Dreamland. Von den Bewohnern werden diese Wolken „Regenbogeninseln" genannt, weil sie an verregneten Tagen in den schillerndsten Farben leuchten. Normalerweise sind die Inseln durch Brücken verbunden, aber dank Dark Matter ist das jetzt vorbei. Nur noch Kirby kann hier helfen.

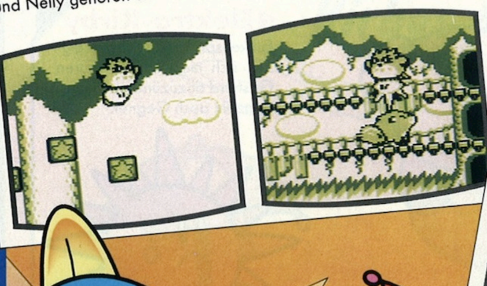
Hier kommt Kirby!

1 * Grasland

Das Grasland ist das erste Wölkchen, auf dem Kirby landet. Hier beginnt seine Suche nach Dark Matter und dem ersten Stück des Regenbogenschwertes. Die Gegner auf dieser Insel sind recht harmlos und einfach zu besiegen. Selbst für Kirby-Neulinge dürfte diese Welt schnell zu beenden sein. Sie besteht aus drei Abschnitten und einem Endboss-Level. Der Endboss heißt Stump Stumpf und wird Fans der früheren Kirby-Spiele ein Begriff sein. Stumpfi-Boy trägt mittlerweile eine Brille und ist wesentlich stärker geworden.

2 * Großer Wald

Der Große Wald ist die erste wahre Herausforderung für Kirby. Er sollte sich schnellstens auf die Suche nach Coo machen, denn dieser wird hier sehr nützlich sein. Mit Coo kann Kirby gleichzeitig fliegen und seine Gegner attackieren. Ohne Coo sieht Kirby in diesem Wald sehr alt aus. Das zweite Stück des Regenbogenschwertes ist sehr gut versteckt und kann als Stein-Kirby geborgen werden. Am Ende warten Nuff und Nelly auf Euch. Sie haben eine ähnliche Angriffstaktik, wie Lololo und Lalala, die Ihr aus anderen Kirby-Spielen kennt. Ihr könnt sie leicht besiegen, indem Ihr Nelly einsaugt und dann auf Nuff spuckt. Macht das ein paarmal und Nuff und Nelly gehören der Vergangenheit an.

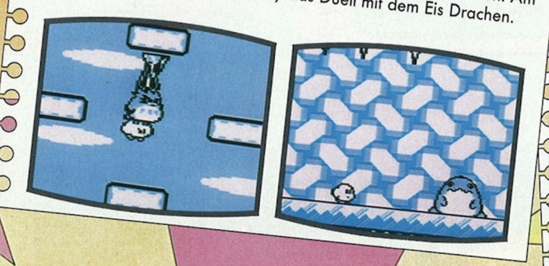


3 * Wellenfeld

Als nächstes geht's ins Wasser. Das Riesenaquarium auf der dritten
Regenbogeninsel ist ein Paradies für Meeresbewohner, gegen die
Kirby allerdings nur mit Hilfe von Kine ankommt. Kine ist der nette
Kugelfisch von nebenan, der Euch gerne in sein Maul läßt, um von
dort aus die Unterwasserbewohner anzugreifen. Auch den Endboss
dieser Regenbogeninsel, er heißt Sweet Stuff, solltet Ihr mit Kine als
Begleitschutz besuchen. Tja, und was soll man noch schreiben zu
dieser Welt..? Sie ist unglaublich naß und kalt. Erkältet Euch nicht!

4 * Eisberg

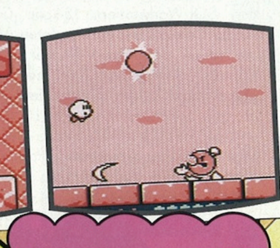
Brrr! Völlig nackt und ungeschützt muß Kirby sein Abenteuer auf
der vierten Regenbogeninsel, dem Eisberg, fortführen. Bevor seine
Stummel einfrieren, muß er sich schnell auf die Suche nach dem
Hamster Rick machen. Irgendwo hier in der Gegend muß ihn Dark
Matter wieder in einem Müllsack eingesperrt haben. Aber wo?
Rick ist der einzige Hamster im ganzen Dreamland, der die Fähigkeit
besitzt, auf glattem Eis zu laufen, ohne dabei auszurutschen.
Außerdem wartet auf Kirby die Suche nach dem vierten Regenbo-
genschwert-Fragment. Schließlich kann Dark Matter nur mit dem
Regenbogenschwert schnell und wirkungsvoll besiegt werden. Am
Ende dieser Welt erwartet Kirby das Duell mit dem Eis Drachen.





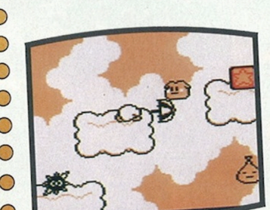
5 * Roter Berg

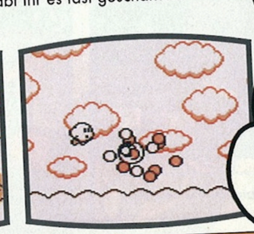
Niemand weiß genau, wie der glühende Vulkan auf diese Wolke
gekommen ist, aber eigentlich spielt das auch gar keine Rolle, denn
nun ist er einmal hier und Kirby muß sich mit den Gegebenheiten
abfinden. Die fünfte Welt besteht aus fünf Abschnitten und einem
Meisterlevel, in dem der Endboss wartet. Eigentlich sind es zwei
Endbosse, die Kirby nur zu gut kennt. Mr. Bright und Mr. Shine gehö-
ren zu den schwersten Endgegnern im ganzen Spiel und werden
Euch viel Kopfzerbrechen bereiten. Bevor Ihr jedoch zu den beiden
Fieslingen kommt, sind Eure Flugkünste gefragt, denn auf dem Roten
Berg spielt sich fast alles in der Luft ab.



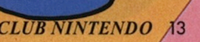
6 * Wolkenpark

Auf der sechsten und vorletzten Regenbogeninsel werdet
Ihr des öfteren von wilden Luftströmungen mitgerissen.
Manchmal bringen Euch diese Strömungen weiter, manchmal
schicken sie Euch jedoch auch ins Verderben. Um auf Nummer
Sicher zu gehen, solltet Ihr Euch auf die Suche nach Coo begeben.
Der Uhu ist ein wahrlich exzellenter Flattermann und kann allen Strö-
mungen widerstehen. Falls Ihr Coo nicht findet, holt Ihr ihn Euch ein-
fach in einem der vorangegangenen Level. Der Wolkenpark besteht
aus sechs Abschnitten, die es allesamt in sich haben. Zuguterletzt gibt
es noch einen siebten Level in dieser Welt, der von Kracko bewohnt
wird. Nur noch Kracko, dann habt Ihr es fast geschafft...











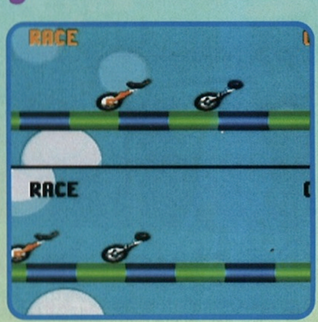
RENNFIEBER IN DER 3. DIMENSION

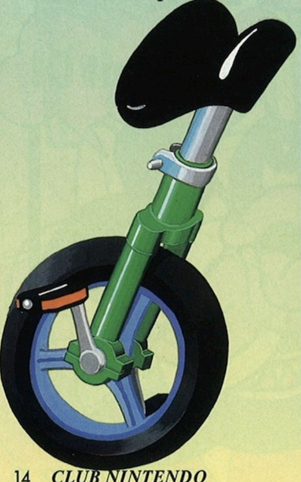
Schließt Eure Augen, denkt an nichts und genießt die Ruhe. Denn gleich geht es los: „Unirally", das wahnwitzige Hochgeschwindigkeitsspektakel wird Euch in die Sitze pressen und den Controller aus den Händen reißen! (ak)

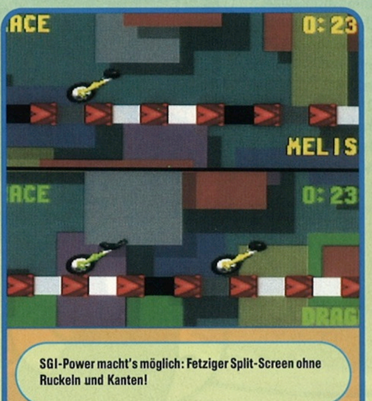
Nonstop-Action pur: „Unirally" fetzt los!

Vergeßt alles, was Ihr bisher über Rennspiele gewußt, gedacht oder Euch im stillen Kämmerlein erhofft habt. „Unirally" ist unvorstellbar. Es ist flippig, schrill und so frech, wie ein durchgeknallter Uniracer (Einrad) nur sein kann. Dies heiße Teil ist den SGI-Workstations (Silicon Graphics) entschlüpft, die mit der verwendeten ACM-Technologie schon den Hyper-Knaller „Donkey Kong Country" genial gezaubert hatten. Und diese wahnsinnige Rechnerpower sieht man dem Programm auch an. Alles ist bis ins Letzte durchgestylt und auf Hochgeschwindigkeit, Gags und ruckelfreie Animation getrimmt. Packt Euer Super Nintendo schon einmal in eine sichere Ecke ohne zerbrechliche Gegenstände in der Nähe.









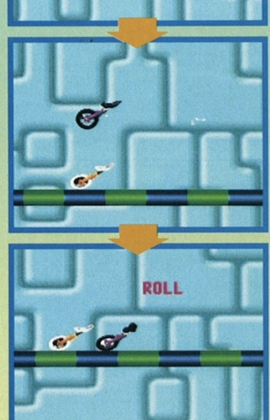
SGI-Power macht's möglich: Fetziger Split-Screen ohne Ruckeln und Kanten!

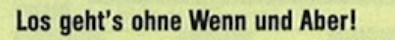
Wow! Eure Rekorde werden gespeichert (falls Ihr welche schafft).

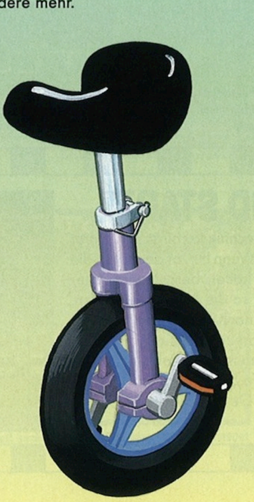


1, 2, 3 – ACTION!

Das Steuerungssystem in „Unirally" wurde vorbildlich programmiert und hervorragend an die Möglichkeiten des Super Nintendo-Controllers angepaßt. Mit dem Steuerkreuz nach rechts oder links setzt man den Uniracer in Bewegung. Je nach Aufgabe stehen die verschiedenartigsten Steuermöglichkeiten zur Verfügung. Dabei kommt jedem Knopf des Controllers eine besondere Rolle zu. Denn während eines Rennens sind die abgefahrensten Bewegungen möglich. Der Uniracer kann in die Luft springen, Purzelbäume schlagen, Schrauben in der Luft drehen, Kehrtwenden ausführen, Kopfstand machen und vieles andere mehr.




Los geht's ohne Wenn und Aber!

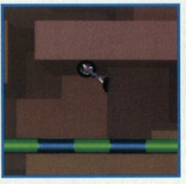


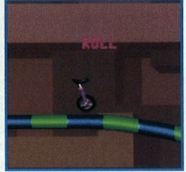
Das Bewegungswunder

Die verschiedenartigen Bewegungsmöglichkeiten in „Unirally" sind nicht nur aus Spaß an der Freude möglich, sondern haben je nach Modus auch ihren speziellen Sinn. So bewirken zum Beispiel Purzelbäume im Race-Modus, daß der Uniracer auf seiner Rennspur beschleunigt.



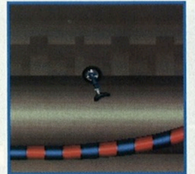
Mit ROLL wird der einfache Überschlag in der Luft nach vorne bezeichnet. Dieser Purzelbaum ist sehr wichtig, wenn man im Race-Modus beschleunigen oder im Stunt(Sprung)-Modus viele Punkte sammeln will.

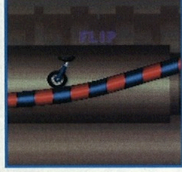






FLIP funktioniert genauso wie ROLL, mit dem einzigen Unterschied, daß der Purzelbaum in der Luft gegen die Flugrichtung ausgeführt wird. Dies ist besonders bei Loopings und im Stunt-Modus wichtig, da es Abwechslung bringt.







Die TWIST-Bewegung ist eine Rechts- oder Links-Drehung um die Mittelachse des Uniracers, ähnlich einer Pirouette im Eistanz. Mit dieser Technik läßt es sich im Stunt-Modus mächtig gut Punkte und Kombinationen sammeln.





Modi und Uniracer-Typen

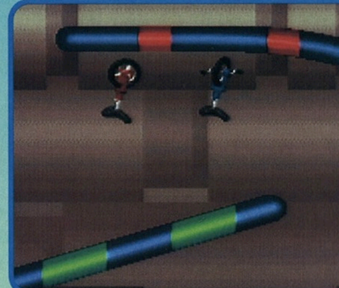
In „Unirally" stehen die grellsten Uniracer bereit. Jeder der verschiedenen Typen hat einen eigenen Namen. Jedoch besteht die Möglichkeit, vor dem Start eines Wettbewerbs den Namen individuell zu verändern. An den Fahreigenschaften der Uniracers ändert die Namensgebung jedoch nichts. Von jedem Uniracer wird Dank der batteriegestützten Speicherfunktion die jeweilige Bestzeit auf dem Spielmodul gespeichert. Grundsätzlich untergliedert sich „Unirally" in folgende Modi: 1- und 2-Player-Mode, VS-Mode und League(Liga)-Mode. Im 2-Player- und Versus (VS)-Mode spielen zwei menschliche Partner gegeneinander oder ein Mensch gegen das Super Nintendo. Im VS-Mode kann man über eine Gewinnstatistik den langfristig besten Uniracer ermitteln.



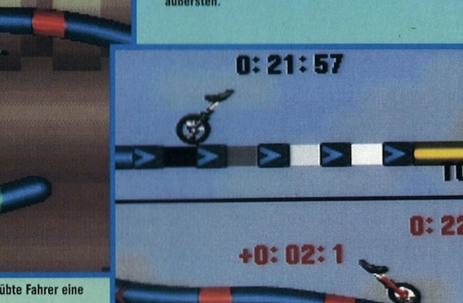


Uniracers, Augen auf!

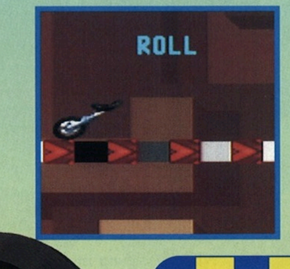
Auf ihren vier verschiedenen Touren, die jeweils in fünf verschiedene Rennspuren unterteilt sind, kommt einiges auf den Spieler zu: Loopings, klebrige Bodenstränge, Beschleunigungsstreifen, Kehrtwenden, Abgründe und Dinge, die man nicht zu nennen wagt. Daher ist es wünschenswert und wichtig, wenn man sich den Streckenverlauf und die gestellten Anforderungen gut merkt. Auf jene, die mit einem Gedächtnis wie ein Sieb ausgestattet sind, kommen in „Unirally" schwere Zeiten zu. Zum Glück kann man aber eine Strecke wiederholen, wenn beim ersten Mal die Sache nicht ganz geklappt haben sollte. Die ersten Strecken in der Schwierigkeitsstufe Bronze eignen sich vorzüglich dazu, die verschiedenen Fahrtechniken zu üben.



Die pfeilschnellen Kehrtwenden sind für geübte Fahrer eine Chance.



Vertrackte Strecken fordern Eure Konzentration bis zum äußersten.



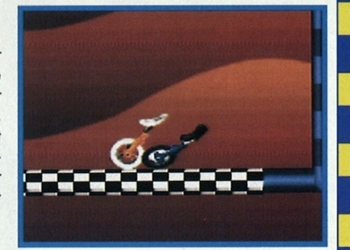
Auf Beschleunigungsstreifen ist springen und hüpfen nicht angesagt.



Auf den Wirbel-Loopings führt springen zu einer ungewollten Kehrtwende.

GAS UND START!

Eine besondere Technik verbirgt sich hinter dem Quick-Start. Wenn Ihr vor dem Start die Y-Taste gedrückt haltet, beschleunigt Euer Uniracer, daß nur so die Reifen quietschen. Jetzt müßt Ihr nur noch im richtigen Moment den Y-Knopf loslassen und Euer Hightech-Einrad fetzt mit einem Affenzahn los. In der Schwierigkeitsstufe Silber und Gold erhöht diese Technik die Gewinnchancen.



Farben-Check!

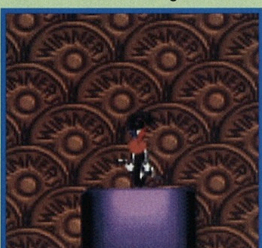
Die Fahrspur in „Unirally" ist mit verschiedenen Farben gekennzeichnet. Das Ziel der Programmierer war es dabei nicht, in erster Linie Euch von den tollen Farbfähigkeiten des Super Nintendos zu überzeugen, sondern Euch Hinweise zu geben, was Euch beim Rennen erwartet. Daher braucht Ihr nicht verwundert zu sein, wenn Ihr im gesamten Spiel keine Hinweisschilder findet in der Art: „Achtung Einbahnstraße" oder „Jetzt kommt ein Pfütze/Bodenkleber". Die Farben der Teilstrecken geben Euch diese Hints! So zeigt ein goldorangenes Teilstück, daß bald eine klebrige Bodenpfütze erscheinen wird und man sich schon einmal sprungbereit machen sollte.



Farb-Strecken
Sichere Strecke: Man kann soviel Action machen, wie möglich.
Achtung: Ein Wirbellooping wird bald erscheinen.
Das Ziel oder eine Abkürzung ist in der Nähe.
Keine Action machen, einfach weiterfetzen.
Achtung: Eine Abkürzung ist durch Springen erreichbar.
Achtung: Gleich kommt etwas Gefährliches.
Das ist eine gemeine Kleberpfütze: Drüberspringen!

Noch mehr Strecken

Natürlich geht auch in „Unirally" der Sieger nicht leer aus. Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe erhält der Sieger aller fünf Wettbewerbe einer Tour die Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Als zusätzliches Goodie winken im Bronze- und Silber-Wettbewerb jeweils dem Sieger von vier bzw. sechs Strecken zwei neue Strecken. Was wohl den Goldsieger erwartet?



Wow -Du bist der Sieger!



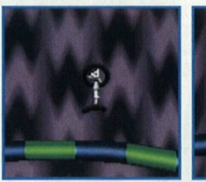
Statt sechs Touren winken dem Sieger zwei neue!

Tricky Stunts!

In „Unirally" sind die grellsten Stuntbewegungen möglich. Ein dreifacher Überschlag mit einer zweifachen Schraube und einem abschließenden Kopfstand gefällig? Null Problemo! Einfach Anlauf nehmen und los geht's! Ein paar wenige Beispiele aus dem großen Angebot zeigen wir Euch weiter unten.

HEAD BOUNCE

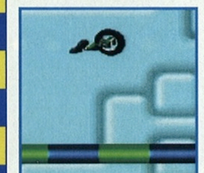
Ein Kopfsprung bringt in bestimmten Wettbewerben sehr schnell ein paar Punkte. Einfach hochspringen und in der Luft die X-Taste drücken! Jedoch muß darauf geachtet werden, nicht zu früh oder zu spät die X-Taste zu drücken.







Die Table Top-Technik ist etwas für geschickte „Unirally"-Driver und ist nur schwer in Worte zu fassen. Denkt an einen Skateboardfahrer, der über ein Hindernis springt und sein Skateboard für einen Moment zur Seite flippt!

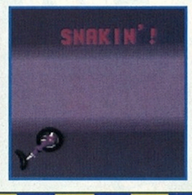




COMBINATION

Kombinationen sind ein sehr wichtiges Element in „Unirally". Versucht einfach, soviele Techniken wie möglich hintereinander zu packen. Das bringt Punkte im Stunt-Modus und oftmals mehr Speed im Rennen!







Pac Man gibt sich mal wieder die Ehre! Diesmal feiert der kleine, gelbe Allesfresser sein Comeback auf dem Game Boy und hat einige neue Features auf Lager, um ganze Spielergenerationen zu begeistern. In seinem neuesten Spiel PAC IN TIME geht es richtig heiß her. Jede Menge Gegner und allerlei Gefahren warten auf den gefräßigsten Helden, den die Videospielwelt je erlebt hat. Also zögert nicht lange und helft ihm bei diesem Abenteuer.

(jk)

PAC MAN'S ABENTEUER-WELT

Die fiese Geister-Hexe hat Pac Man mit einem Fluch belegt und ihn in der Zeit zurückversetzt. Er befindet sich nun im Jahre 1975 und ist in einer Welt gefangen, die keinen Respekt vor gestandenen Pac-Helden hat. Um zu seiner Familie zurückkehren zu können, muß Pac Man dieses Zeit-Abenteuer bestehen.



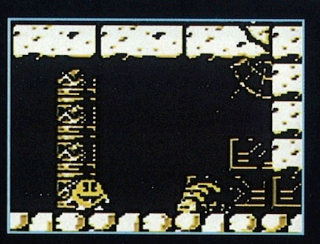


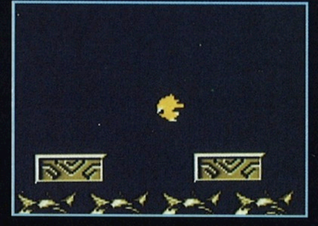
Lecker! Dort verbergen sich die begehrten Power-Drops. Wie man da wohl rankommt?



DIE GESETZE DER PAC-WELTEN

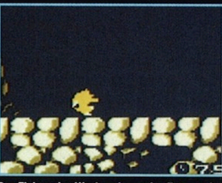
In jedem Level muß Pac Man einen Ausgang (Exit) finden, um am Ende zu seiner Familie zurückzufinden. Das ist einfacher gesagt, als getan. In den unterschiedlichsten Formen tauchen gemeine Fallen auf, die dem Helden das Vorankommen erschweren. Einige kosten Pac Man nur Zeit, andere dagegen ziehen ihm kostbare Energie ab. Pac Man muß tief in die Trickkiste greifen, damit er sich hier behaupten kann.

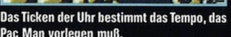




BEEILUNG!

Keine Ruhepause wird dem Mampfer gegönnt. In jedem Level hat er eine Zeitvorgabe und muß sich mächtig beeilen, um noch vor Ablauf der Zeit den Ausgang zu finden.





Das Ticken der Uhr bestimmt das Tempo, das Pac Man vorlegen muß.



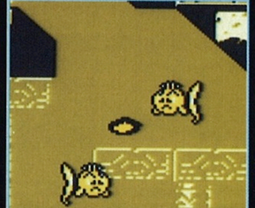
Puh! Gerade noch geschafft! Jetzt kann Pac Man aufatmen.

GEFAHR IM ANMARSCH!

Der Dauerstreß. Überall lauern Fallen und brenzlige Situationen auf Pac Man. Doch der Wunsch, seine Familie bald wiederzusehen, verleiht ihm ungeahnte Kräfte.

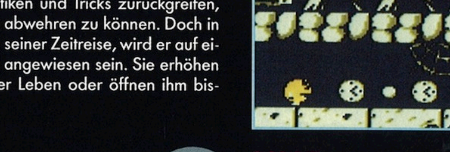


Wenn Ihr an diesen Stellen nicht aufpaßt, gibt es eins auf die Mütze. Trotz des Zeitlimits solltet Ihr so manche Stelle sehr langsam angehen.



LEBENSWICHTIG

Pac Man hat schon einige aufregende Abenteuer erlebt. Im Laufe der Zeit hat er an Erfahrung gewonnen und kann auf ein ganzes Repertoire an Taktiken und Tricks zurückgreifen, um die gegnerischen Attacken abwehren zu können. Doch in den insgesamt sieben Etappen seiner Zeitreise, wird er auf einige besondere Gegenstände angewiesen sein. Sie erhöhen zum Beispiel die Anzahl seiner Leben oder öffnen ihm bislang verschlossene Wege.







Geister-Hexe aufgepaßt! Noch ein paar Drops und keiner wird mich mehr aufhalten können.

1-UP
Mit einem Extraleben im Rucksack wird Pac Man seine Reise etwas beruhigter angehen können.



UHR
Das Uhren-Symbol bringt zusätzliche Zeit, um das Level zu schaffen.

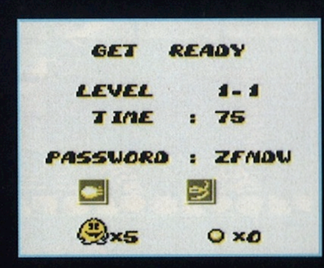
SCHLÜSSEL
Mit dem richtigen Schlüssel kann Pac Man verschlossene Türen öffnen.

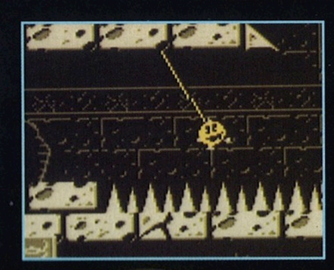


DROPS
Wenn Ihr mit dem Dauermampfer 100 Drops eingesammelt habt, wird Euch ein Extraleben gutgeschrieben.

GEGENSTÄNDE AUSWÄHLEN

Wenn Ihr den Start-Knopf drückt, ruft Ihr den Pausen-Bildschirm auf. Hier könnt Ihr mit dem Steuerkreuz die verschiedenen Gegenstände auswählen, die Ihr bei Euch tragt. Auch während des Spiels könnt Ihr mit der Select-Taste die Gegenstände aufrufen. Das magische Seil zum Beispiel befähigt Pac Man, sich an einem Vorsprung zu befestigen und Gegner oder Fallen zu überwinden. Bei diesem schwingenden Helden, werden sogar Batman, Tarzan und Spiderman neidisch!

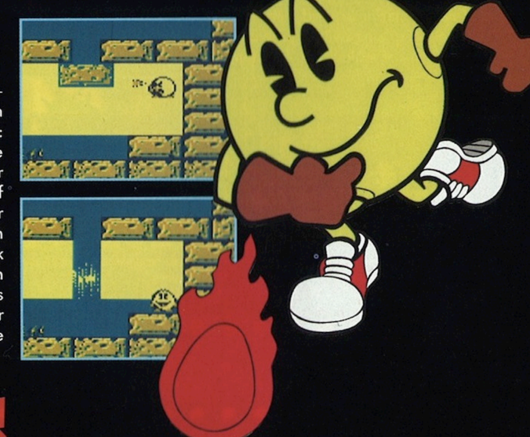






FEUERBÄLLE

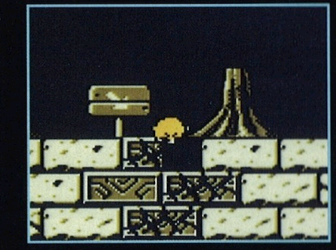
Die Geister-Hexe hat sich Ihren Plan bis ins kleinste Detail ausgedacht. Pac Man ist während seiner Zeitreise vielen Gefahren ausgesetzt. Die Gegner, die er trifft, haben nur eines im Sinn: Pac Man muß aufgehalten werden. Glücklicherweise verfügt die gelbe Futtermaschine über einen mächtigen Feuerball. Wenn Ihr schnell hintereinander den B-Knopf drückt, könnt Ihr einen Strahl kleiner Feuerbälle abschießen. Laßt Ihr den B-Knopf einen kurzen Augenblick gedrückt, schießt Ihr einen großen Feuerball ab, der den Gegnern das Fürchten lehren wird. Mit dieser heißen Waffe könnt Ihr selbst die coolsten Gegner vertreiben.

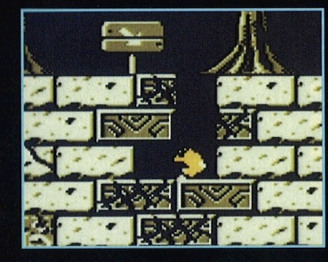


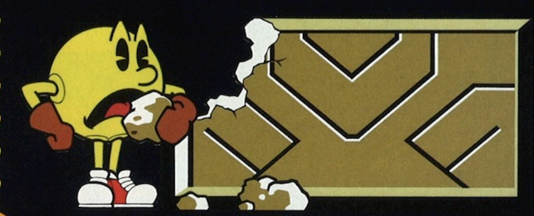


AUS DEM WEG!

Schon in der ersten Welt trifft Pac Man auf Blöcke, die ihm den Weg versperren. Doch mit dem Pac-Chomp (Hammer-Symbol) könnt Ihr die Blöcke aus dem Weg räumen. Pac Man wird aktiv und frißt oder hämmert – mit der Hilfe des Power-Items – die Blöcke aus dem Weg. Sein scheinbar unersättlicher Appetit, ermöglicht es ihm, die Hindernisse beiseite zu futtern. Mrs. Pac Man wird nicht sehr erfreut sein, wenn sie sieht, daß ihr Ehegatte schon wieder ein paar Pfunde zugelegt hat!

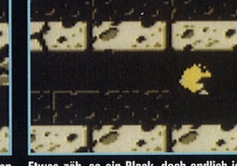








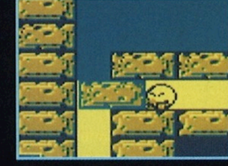
Mmhh! Köstlich diese Blöcke! Pac Man freut sich auf das Frühstück.

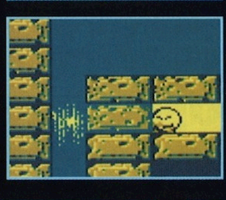


Etwas zäh, so ein Block, doch endlich ist der Weg frei.

DAS SEIL

Blöcke und Kisten kann man schieben, ziehen oder als Treppe benutzen, um Hindernisse zu überwinden. Doch manche Stellen wird Pac Man nicht ohne weiteres passieren können. Tiefe Abgründe oder hartnäckige Gegner lassen sich mit einem besonderen Gegenstand überwinden. Das magische Seil könnt Ihr einsetzen, wenn Pac Man vor einer scheinbar unlösbaren Aufgabe steht. Der kleinste Vorsprung kann schon als Befestigungshaken dienen. Habt Ihr Euer Seil fest verankert, müßt Ihr es festhalten und Pac Man schwingen lassen. Wenn er das richtige Tempo und die benötigte Höhe erreicht hat, könnt Ihr ihn mutig über das Hindernis katapultieren. Auch bei der Suche nach den gut verborgenen Power-Drops, kommt das Seil häufig zum Einsatz. Ihr müßt überall nachschauen, um keinen Drop zu übersehen. Mit dem Seil zu ziehen, ist ebenfalls ungeheuer wichtig. Einhaken und dann Hau Ruck!



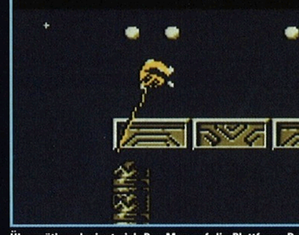




Pac Man zieht und schiebt Blöcke und Kisten beiseite, die ihm den Weg versperren. Gebt acht, die Blöcke können gefährlich sein.



Das bietet nicht einmal die aufregendste Achterbahn. Diese Akrobatik erfordert zwar Euer ganzes Können, macht aber dennoch einen Heidenspaß.

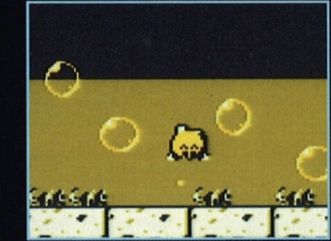


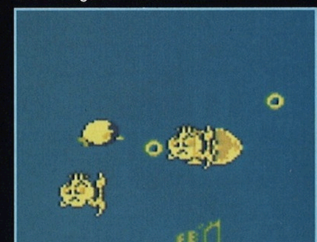
Übermütig schwingt sich Pac Man auf die Plattform. Dank dieser halsbrecherischen Aktion ist es ihm nun möglich, die Power-Drops einzusammeln.



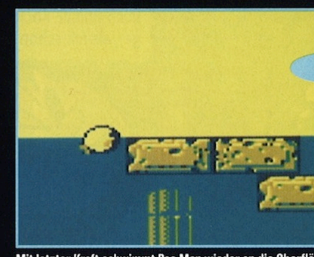
BLASEN-POWER

Schon in der ersten Welt werdet Ihr in einem Abschnitt Pac Man in das kühle Naß begleiten müssen. Mit seinem aerodynamisch runden Körper vollbringt er erstaunliche Leistungen. Wie ein exotischer Kugelfisch schwimmt Pac Man in dem Wasser und taucht hinab in die Tiefen. Spätestens jetzt wird es Zeit, einen weiteren Gegenstand einzusetzen: Die Luftblasen! Mit den Luftblasen könnt Ihr die Gegner unter Wasser verscheuchen. Allerdings sind die Fieslinge einiges an Sonderwaffen gewöhnt und benötigen mehrere Treffer mit den Blasen. Blubbert sie so lange voll, bis es Wirkung zeigt und sie endgültig aufgeben. Zusätzlich müßt Ihr Euch noch vor den Verfolger-Fischen in acht nehmen. Um sie zu besiegen, müßt Ihr ihnen davon schwimmen und von einer günstigen Stelle aus sehr genau zielen.





Pac Mans Unterwasser-Luftblasen-Konzert bringt auch den widerstandsfähigsten Fisch völlig aus dem Konzept.

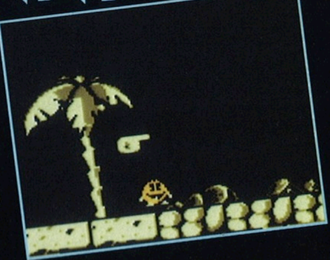


Mit letzter Kraft schwimmt Pac Man wieder an die Oberfläche. Die rettenden Plattformen sind nicht mehr weit entfernt.



DAS ABENTEUER BEGINNT

Pac Man mußte, auf dem Rückweg von seinem Angelausflug, die Abkürzung durch den Geisterwald nehmen. Prompt wurde er von der Geister-Hexe mit einem fürchterlichen Fluch belegt. Sie schickte ihn in das Jahr 1975 zurück, als Pac Man noch Pac Boy war. Als er aus einer tiefen Ohnmacht wieder erwacht, befindet er sich an einem völlig anderen Ort. Wo ist der Geisterwald geblieben, und wie kommt er jetzt nach Hause zu seiner Familie? Begleitet Pac Man auf seiner Zeitreise durch die gefährlichen Welten, und helft ihm, seine geliebte Mrs. Pac Man und die Pac Kids bald wieder in die Arme schließen zu können…



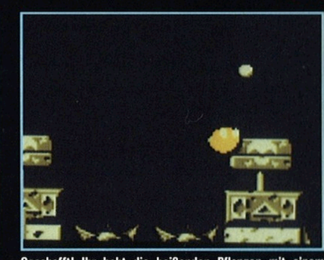
LEVEL 1-1

In einer sengend heißen Wüste beginnt das Abenteuer. Hier werdet Ihr gleich mit den ersten Schwierigkeiten bekannt gemacht. Auf den Plattformen befinden sich die Power Drops. Ihr kommt hier nur herauf, wenn Ihr das Seil geschickt einsetzt. Doch Vorsicht! Schwingt Ihr zu heftig, kann es leicht passieren, daß Ihr in einer Grube mit äußerst bissigen Pflanzen landet.





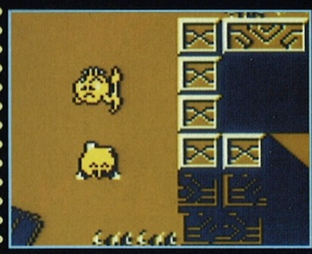
Die Hinweisschilder weisen Euch auf eine Gefahr hin. Nehmt für diesen Sprung genug Anlauf.



Geschafft! Ihr habt die beißenden Pflanzen mit einem beherzten Sprung spielend überwunden.

LEVEL 1-3

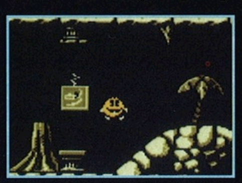
Nachdem Ihr Euch mit Pac Man durch die Bodenplatten in das Erdreich gefuttert habt, müßt Ihr in die eiskalten Fluten springen. Wie gut, daß Ihr die Luftblasen habt. Wäre doch gelacht, wenn Ihr jetzt nicht an den Raubfischen vorbeikommt.



Diesem Fisch solltet Ihr ganz schnell ausweichen. Er hat Euch nämlich zum Fressen gern!

LEVEL 1-2

Hier sind die sprungtechnischen Fähigkeiten des Dauermampfers gefragt. Nachdem Pac Man die nach oben schwebende Plattform benutzt hat, läuft er oben entlang, um den Ausgang zu erreichen. Hier erwartet ihn eine böse Überraschung. Der Boden bröckelt unter ihm weg.

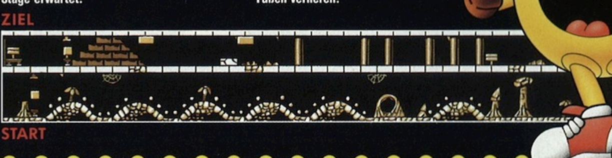


Noch ahnt Pac Man nicht, was ihn in dieser Stage erwartet.



Hier dürft Ihr nicht den Boden unter den Füßen verlieren.

Diese Abenteuer machen mich immer noch hungriger, als ich schon bin.





LEVEL 1-4

Nach seinem Abstecher in das Wasserreich der Welt 1-3, muß Pac Man sich nun in diesem Abschnitt wieder mit den Gefahren der Wüste und ihren eigenartigen Bewohnern herumplagen. Gleich am Anfang erscheint eine Plattform an einem Seilzug, an die Ihr Euch mit dem Seil hängen müßt. Laßt Euch von der fahrenden Plattform über die Pflanzengrube transportieren und springt danach sehr vorsichtig ab. Den Gegner gleich danach, kann man nicht besiegen. Versucht, ihn zu überlisten, und schwingt ganz einfach über ihn hinweg. Pac Man hat keine Zeit, sich die schönen Ruinen und die toll verzierten Säulen anzuschauen. Er muß schließlich noch den Ausgang finden.

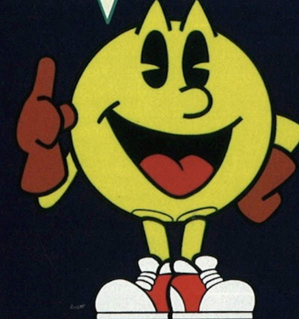
ZIEL

START



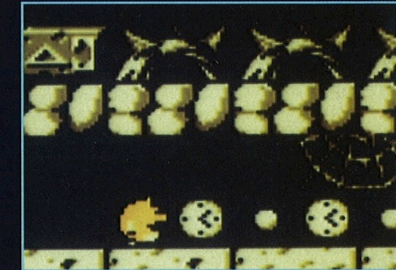
Jetzt bloß nicht loslassen! Gleich habt Ihr die Pflanzengrube unbeschadet passiert.

Um so gekonnt schwingen zu können, braucht Ihr entweder ein Seil oder eine Ausbildung bei Batman.



LEVEL 1-5

Gleich zu Beginn der Welt 1-5 müßt Ihr Euch mit Pac Man unter den Wüstenboden begeben, nachdem Ihr ein paar Felsbrokken aufgegessen habt. In den Höhlen dieser Welt findet Ihr einige Power Drops und Uhrensymbole. Die zusätzlichen Zeiteinheiten, die Ihr findet, braucht Ihr unbedingt, um dieses Level heil zu überstehen. Wenn Ihr in den Höhlen alles aufgesammelt habt, werdet Ihr zurück an den Anfang des Levels teleportiert. Von nun an müßt Ihr das Seil geschickt einsetzen.



Eine wahre Mampf-Orgie erlebt Pac Man unter dem Wüstenboden. Die Zeiteinheiten hat er dringend nötig.

START

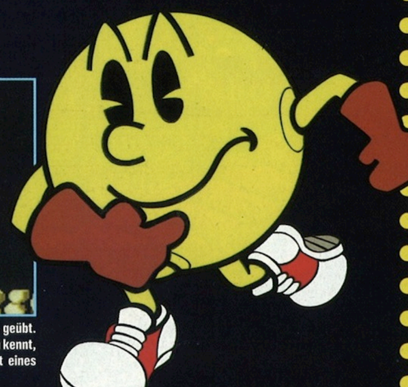
ZIEL

ENDLOSE ZEITREISE?

Ihr werdet alle Geschicklichkeit aufbringen müssen, um im Level 1-6 den Ausgang zu erreichen. Dieses Mal seid Ihr ohne Seil unterwegs und müßt Pac Man mit einigen riskanten Sprüngen ans Ziel bringen. Besonders gefährlich sind hier die Kakteen. Nachdem Ihr die erste Welt gespielt habt, werdet Ihr noch sechs weitere Schauplätze besuchen können. Zum Beispiel muß Pac Man noch zum Strand, wo er auf Riesenmuscheln trifft. Er wird den Wald, den vergessenen Palast, den Untergrund und das Dorf aufsuchen müssen. Am Ende wird er in das Schloß gelangen. Viele Aufgaben für unseren rundlichen Freund, doch er liebt ja das Abenteuer…



Diesen tollkühnen Sprung hat Pac Man vorher nie geübt. Wie eine hüpfende Bullette sieht er aus, doch wer ihn kennt, weiß, daß hinter diesem Sprung die geballte Kraft eines erfahrenen Videospielhelden steht.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Fußball in einer neuen Dimension!

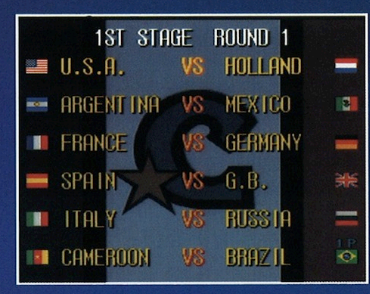


Nur noch wenige Sekunden bis zum Anpfiff. Unruhig stehen sich die Spieler der zwei Mannschaften auf dem Spielfeld gegenüber. Der schrille Anpfiff geht in dem ohrenbetäubenden Lärm fast unter – das Spiel beginnt. Ein neues Fußballspiel für das Super Nintendo betritt die Arena.

Atemberaubend realistische Grafik, flüssiges Gameplay und vielfältige Einstellungsmöglichkeiten katapultieren „Soccer Shootout" an die Spitze der Liga. Überzeugt Euch selbst von dieser neuen Fußball-Dimension! (ak)

In „Soccer Shootout" könnt Ihr zu Beginn eine von sechs Spielarten wählen: Exhibition, Main Game, All Stars, Penalty Kicks (Elfmeterschießen), Indoor Soccer (Hallenfußball) und Training. Jede Spielart verspricht ein besonderes Fußballvergnügen für bis zu vier Spieler (mit 5-Spieler-Adapter).





Der Spielmodus „Main Game" bietet Euch eine richtige Weltmeisterschaft, in der Ihr Euer bevorzugtes Nationalteam auswählen und in den Kampf um den Titel eingreifen könnt. Die Weltmeisterschafts-Saison umfaßt entweder 22 oder 44 Spiele. Glücklicherweise gibt es hierbei ein Passwort-System.



Im Spielmodus „Indoor Soccer" wird wie in einer richtigen Halle gebolzt, bis die Fetzen fliegen. Ein Spielmodus, bei dem es besonders abwechslungsreich und schnell zur Sache geht. Wenn der Ball gegen die Bande knallt und wie ein Blitz zurückkehrt aufs Spielfeld, kommt nicht nur bei Billard-Fans Stimmung auf.

Im Spielmodus „Training" seid Ihr in der Lage, Eure fußballerischen Fähigkeiten auf verschiedenen Gebieten zu vervollkommnen. Übt schießen, Ecken flanken, dribbeln oder das alte „2 gegen 1"-Spiel. Mit der Zeit werdet Ihr so zu einem echten Ballartisten und braucht keine gegnerische Mannschaft zu fürchten.











Geniale Ballkontrolle!



„Soccer Shootout" zeichnet sich in erster Linie durch eine besonders realistische Grafik und der Möglichkeit einer perfekten Ballkontrolle aus. Während des Spiels seht Ihr in der oberen Bildschirm-Mitte eine verkleinerte Übersicht des Spielfeldes, so daß Ihr jederzeit über die Position Eurer Mitspieler und Gegner im Bilde seid. Die Belegung der Controller-Knöpfe ist sehr gut gelungen und bietet Euch jederzeit die Möglichkeit, präzise Pässe zu schlagen, in den Gegner zu grätschen, aufs Tor zu schießen oder einfach nur zu dribbeln. Selbstverständlich steht Euch die gesamte technische Bandbreite eines Profifußballers zur Verfügung: Kopfbälle, Fallrückzieher, Abschläge, rempeln, Befreiungsschläge, Quer- und Rückpässe, täuschen vor dem Schuß, weiche, mittelharte oder harte Schüsse, Pässe oder Abschläge. Die Fülle der Möglichkeiten ergeben sich aus der jeweiligen Situation und sind mit der 4-Knopf-Belegung intuitiv-einfach auszuführen. Kurz: Ihr spielt und zaubert auf dem Rasen mit dem Controller, als sei es die einfachste Sache der Welt.





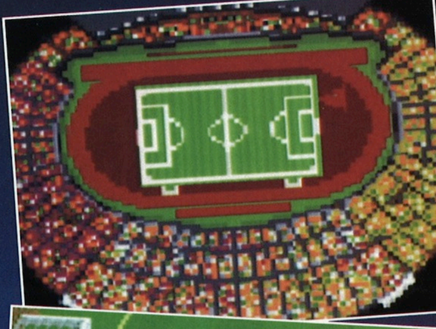


Super-Action!

Das Spielgeschehen in „Soccer Shootout" ist aus der Perspektive einer Fernsehkamera zu sehen und bietet nicht nur dem verwöhnten Auge einen sportlichen Augenschmaus erster Güte. Die Bewegungen der einzelnen Spieler sind wie aus der Wirklichkeit aufgenommen und sehr schnell glaubt man, einem Fußballspiel im Fernsehen beizuwohnen. Die Spielgeschwindigkeit ist hervorragend und die einzelnen Bewegungsanimationen erscheinen sehr flüssig, so zum Beispiel, wenn ein Spieler in die Lüfte steigt, um mit einem Fallrückzieher das Leder ins Netz zu knallen. Auch das Regelwerk entspricht dem realen Vorbild. Da dürfen gelbe und rote Karten nicht fehlen, die der Schiedsrichter nach unfairen Attacken gerne verteilt. Nach Torerfolgen kann man den gelungenen Spielzug mit einer Zeitlupenfunktion nocheinmal Zug für Zug bewundern. „Soccer Shootout" bietet alles, was das Herz eines echten Fußball-Fans schneller schlagen läßt, monatelanger Spielspaß inklusive.









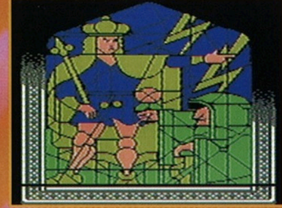




Disney

Die Schöne und das Biest

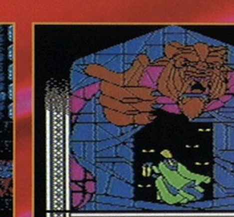
Nach dem Kinoerfolg des Zeichentrickfilms „Die Schöne und das Biest" kennt bald jeder die tragische Liebesgeschichte zwischen dem verzauberten Prinzen und der schönen Belle. Auf dem Super Nintendo hatten die beiden schon einen erfolgreichen Auftritt. Jetzt könnt Ihr das Abenteuer der beiden auch auf dem NES nachspielen… (jk)

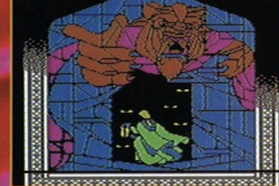


NES

Der Fluch der Bestie

In jugendlicher Eitelkeit warf der Prinz ein altes Mütterchen, das um Hilfe bat, vor die Tür. Das Mütterchen entpuppte sich als mächtige Zauberin und verwandelte den egoistischen Prinzen zur Strafe in eine scheußliche Kreatur. Nachdem die Zauberin den Prinzen in eine Bestie und alle seine Bediensteten in Haushaltsgegenstände verwandelt hatte, gab sie ihm eine blühende Rose in die Hand. Diese Rose wird bis zu seinem 21. Geburtstag blühen. Bis dahin muß er jemanden finden, den er liebt und der seine Liebe erwidert. Sollte ihm das nicht gelingen, dann muß er den Rest seines Lebens als Bestie verbringen. Die Rose verwelkt sehr schnell, deshalb werdet Ihr Euch beeilen müssen, um den Fluch des Prinzen zu brechen und ihn von seiner häßlichen Gestalt zu befreien.









Die Disney-Stars

Disney's Zeichentrickfilme und Figuren begeistern auf der ganzen Welt jung und alt. Ob es nun Aladdin, Mickey Mouse, Arielle die Meerjungfrau, die Familie Duck oder all die anderen bekannten Disney Helden sind, sie gehören zu den beliebtesten Comic-Figuren überhaupt und verzauberten ganze Generationen. Kein Wunder, daß sie auch auf allen drei Nintendo Konsolen zahlreich vertreten sind. Auf dem NES zum Beispiel hatten so bekannte Helden wie Aladdin oder auch Mickey Mouse großen Erfolg.

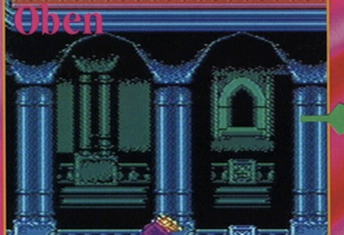


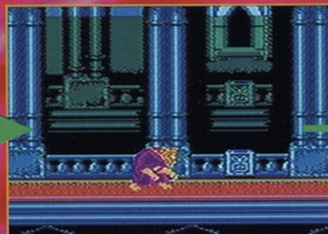


In der Haut der Bestie

In diesem Spiel schlüpft Ihr in die Rolle des verzauberten Prinzen und müßt Euch der zahlreichen Gegner erwehren, um die schöne Belle retten zu können. Eure Widersacher werden sich vor Euch in acht nehmen müssen. Die Bestie verfügt über einige bemerkenswerte Fähigkeiten, wie zum Beispiel den gewaltigen Brüller oder den Super Stampf. Das Brüllen lüftet Geheimnisse und läßt manche Gegner erstarren. Man kann die Bösewichte dann sogar als Plattformen nutzen. Die Glasglocke mit der blühenden Rose dient Euch als Uhr. Ihr müßt das Level beenden, bevor die Rose völlig verwelkt ist. Ganz wichtig ist es natürlich, daß Ihr möglichst viele Extra-Gegenstände und Punkte sammelt. Schaut deshalb während des Spiels oft nach oben oder unten und untersucht jeden Winkel. Vielleicht verbirgt sich dort etwas Nützliches! Mit jedem Level, den Ihr geschafft habt, kommt Ihr dem Ziel näher, das Biest von dem unheimlichen Fluch zu befreien. Die schöne Belle wird Euch dankbar sein, wenn sie am Ende statt der furchterregenden Kreatur, den Prinzen in den Armen halten kann.









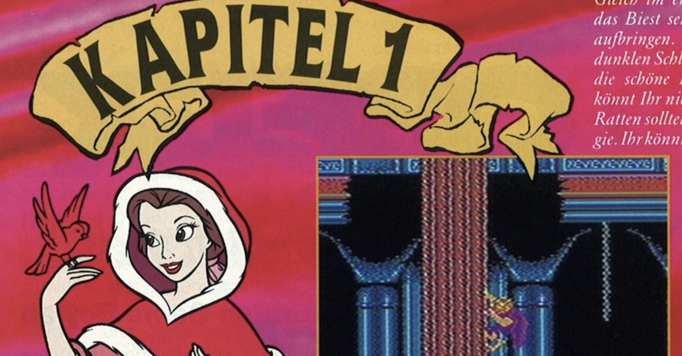
Schaut in jedem Winkel nach. Über oder unter Euch können sich dringend benötigte Gegenstände befinden.

Der Super Stampf

Neben dem normalen Stampfen des Biests gibt es noch den sensationellen Super Stampf. Wenn Ihr mit der Kreatur aus großer Höhe springt und dabei das Steuerkreuz nach unten drückt, wird das Biest mit einem Super Stampfer auf dem Boden auftreffen. Durch diese gewaltige Erschütterung werden an einigen Stellen versteckte Gegenstände in der Nähe erscheinen. Solltet Ihr mit dem Biest auf einem Gegner landen und dabei den Super Stampf ausführen, wird dieser sein blaues Wunder erleben.

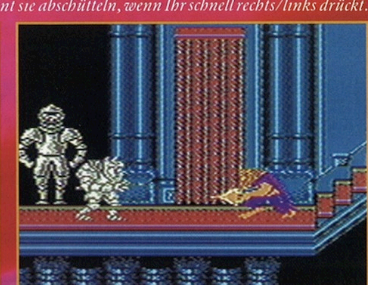






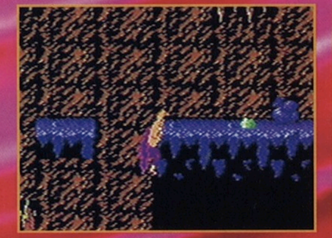
Kapitel 1

Gleich im ersten Kapitel muß das Biest sein ganzes Können aufbringen. Es irrt durch die dunklen Schloßhallen und sucht die schöne Belle. Die Gegner könnt Ihr niederbrüllen und aus dem Weg räumen. Nur bei den Ratten solltet Ihr Euch vorsehen, sie entziehen ihm die ganze Energie. Ihr könnt sie abschütteln, wenn Ihr schnell rechts/links drückt.





Kapitel 2





Wieder mal sind die Kletterkünste der häßlichen Kreatur gefragt. Tja, hätte der Prinz damals das alte Mütterchen nicht abgewiesen, wären ihm solche Strapazen erspart geblieben. Außerhalb des Schlosses muß sich das Biest mit den Naturgewalten abgeben. Beißender Wind schlägt ihm in die verzerrte Fratze und macht ein Weiterkommen fast unmöglich. Durch eiskaltes Wasser muß er waten, um das Ende des Levels zu erreichen. Doch der verzauberte Prinz scheut keine Mühe, um Belle zu retten. Wird sie ihn trotz seines häßlichen Äußeren lieben, so wie er sie liebt?



Kapitel 3



Die mitleiderregende Kreatur kämpft sich von der Kälte draußen in das Schloßinnere. Dem Biest wird allerdings keine Ruhe gegönnt. Kaum hat es sich etwas aufgewärmt, muß es in der Bibliothek schon wieder die Angriffe der Gegner abwehren. „Wo ist Belle?" brüllt die Kreatur mit einer furchterregenden, rauhen Stimme. Die Rose in der Glasglocke wird schon langsam welk. Viel Zeit, um das Ende des Levels zu erreichen, bleibt Euch nicht mehr. Vergeßt nicht den Super Stampf einzusetzen.





„Die spinnen, die von Nintendo!"

Obelix liefert einen besonders dicken Hinkelstein für den Game Boy ab

Wer kennt Ihn nicht, den dicken, hinkelsteinschleppenden und immer nach leckeren Wildschweinen Ausschau haltenden Comic-Helden Obelix? Mit seinem besten Freund Asterix überstand er unzählige Abenteuer in Comic-Heften und Filmen und avancierte zusammen mit seinem Freund zu einem der beliebtesten Comicfiguren der ganzen Welt. Nachdem im letzten Jahr Asterix in dem gleichnamigen Spiel auf dem Game Boy seinen fulminanten Einstand feierte und Groß und Klein zu gefallen wußte, steht heute das Spiel Obelix kurz vor der Veröffentlichung.

(ak) – Schon immer galt es für die beiden tapferen Recken Asterix und Obelix, in irgendeiner Form Widerstand zu leisten gegen die bösen Römer, um dem kleinen Heimat-Dorf in Gallien keine Schande zu bereiten. Dabei halfen Ihnen neben den Göttern und Zaubertränken die Duseligkeit der Römer, eine riesige Portion guter Laune und die verschworene Dorfgemeinschaft. Asterix verschlug es sogar letztes Jahr in ein Game Boy-Abenteuer, ein ehrenvoller Vorgang, der Obelix neidisch machte. Ab sofort gibt es für Obelix aber keinen Grund mehr für neiderfüllte Blicke auf seinen kleinen Freund. Das brandheiße Game-Boy-Modul „Asterix & Obelix" stellt dem sympathischen Dicken nebst seinem Freund ein taufrisches Abenteuer zur Verfügung. Grund genug für uns, Euch einen exklusiven Einblick in das neue Spiel zu gewähren.

Obelix, die Original Charaktere

Jung und Alt in aller Herren Länder sind fasziniert von der Kunst der beiden französischen Autoren René Goscinny (Text) und Albert Uderzo (Illustration), deren liebevoll gestalteten Comics es in kürzester Zeit auf eine riesige Fangemeinde brachten. Der taufrische Auftritt von Obelix auf dem Game Boy bleibt dieser Tradition treu – denn in diesem Spiel werden die Fans von Asterix und Obelix auf viele bekannte Charaktere, Schauplätze und Handlungen treffen. Wer Asterix und Obelix mag, wird an dieser Umsetzung für den Game Boy seine besondere Freude haben: Die Bilder haben laufen gelernt und genauso viel Charme und Witz wie die Comic-Vorlage.

Obelix, das Grafikwunder

Wenn Ihr das erste Mal „Asterix & Obelix" in Euren Game Boy oder Super Game Boy packen wollt, macht Euch auf eine grafische Überraschung gefaßt! Das Programmierteam hat es tatsächlich fertiggebracht, in bestimmten Leveln die besondere Funktion des sogenannten Parallax-Scrollings einzubauen. Das bedeutet: Vorder- und Hintergrund bewegen sich über und unter der Spielfigur in verschiedene Richtungen oder in unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Hierdurch entsteht ein besonders räumlicher Effekt. Da versteht es sich fast schon von selbst, daß das Spiel für den Super Game Boy grafisch optimiert wurde und das Auge des Betrachters mit vorzüglicher Grafik-Power verwöhnt.

Obelix, das Spiel

Nachdem das Spiel auf dem (Super) Game Boy gestartet ist, muß man sich erst einmal von dem Kulturschock erholen, derartig liebevoll und detailliert sind die Grafiken gestaltet. Als nächste Überraschung erwartet den Spieler die Tatsache, daß man zu Beginn des Spiels eine von zwei Spielfiguren wählen kann: Entweder Asterix oder Obelix stehen zu allen Schandtaten bereit. Außerdem kann man zu Beginn eine von zwei Sprachen wählen: „Gallisch" (Französisch) und „Teutonisch" (Deutsch). In der einführenden Hindergrundgeschichte, die reich bebildert wurde, erfährt man, daß Asterix und Obelix eine Wette abgeschlossen haben, das Römische Reich zu durchqueren und unterwegs aus jedem Land ein Andenken mitbringen zu können – und dies, obwohl Cäsar, der Herrscher über Rom, einen großen Truppenring um das unbeugsame gallische Dorf gezogen hat.

Die weitere Handlung des Geschehens wird durch die Geschicke des Spielers bestimmt. Die erste Aufgabe für Obelix (oder Asterix) besteht darin, von der römischen Armee eingesperrte Gallier aus einem Turm in Londinium zu befreien, um an einem anschließenden Rugby-Match teilnehmen zu können. Danach folgt man den Spuren eines Bankdirektors in Helvetien, bis die Olympischen Spiele mit den Disziplinen Wettrennen, Hürdenlauf und Speerwerfen auf dem Programm stehen. In Hispanien warten ganz besondere Abenteuer. Wenn Ihr die abgebildeten Screen Shots anschaut, könnt Ihr Euch schon einmal ein Bild von dem erstaunlichen Geschehen machen.

Man muß es aber in bewegten Bildern gesehen haben, wie zum Beispiel Obelix mit dem Rugby-Ei unter dem Arm über das Spielfeld wetzt, die Römer vermöbelt und den ganzen Armeehaufen richtig aufmischt. Die Spielfiguren sind sehr liebevoll und detailgenau animiert, so daß man nach kurzer Zeit meint, in einem Zeichentrickfilm gelandet zu sein, dessen Handlung man sogar selbst bestimmt. Für alle Freunde von Asterix und Obelix, und jene, die das technisch Machbare auf einem Game Boy Modul bestaunen und genießen wollen, ist „Asterix & Obelix" ein besonders überzeugender Beweis, daß die von Nintendo nicht spinnen, sondern genau wissen, wie man technisch Machbares in tollen Videospielspaß umsetzt.



REPORT

NINTENDO ULTRA 64

Der Countdown läuft!

Anfang Mai fand in Los Angeles zum ersten Mal die „Electronic Entertainment Expo (E³)" statt. Bereits eine Woche vor Messebeginn gab Nintendo of Americas Vizepräsident Peter Main den Erscheinungstermin des ULTRA 64 bekannt. Die 64-Bit Konsole von Nintendo (in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics) wird im April 1996 offiziell in den USA und in anderen Teilen der Welt erscheinen. Eine ausgewählte Gruppe von Entwicklern und Fachjournalisten konnte sich jedoch schon jetzt ein Bild von den Fähigkeiten der Wundermaschine machen.

Los Angeles (cm) - Es dauert zwar noch einige Monate, bis das **ULTRA 64** wie geplant hierzulande auf dem Markt erscheinen wird, aber schon jetzt steht fest: Nintendo wird die Fans nicht enttäuschen! Neben dem modernen Hardwaredesign der 64-Bit Videospielkonsole (siehe Foto), wurden auf der E³ auch die ersten Bilder gezeigt, die aus Vorabversionen der Ultra-Spiele stammen. Die verschiedenen Software-Entwickler für das **ULTRA 64**, die sich das Dream-Team nennen, gaben die Titel einiger Spiele bekannt, auf die wir schon jetzt sehr neugierig sind. So verspricht „Ultra Doom" von Williams zum Beispiel ein graphisch sehr interessantes Spiel zu werden. Acclaim arbeitet bereits auf Hochtouren an der Spielumsetzung des Comic-Hits „Turok – Der Dinojäger". Software Creations („Battletoads", „Plok") und Rare („Donkey Kong Country") kündigten Nachfolger ihrer Erfolgsspiele an. – Und Nintendo? Hier ist wie immer alles „Top Secret", denn die Überraschungs-Hits bleiben eben bis zuletzt geheim. Andererseits braucht man sich hier keine Sorgen zu machen, denn Spiele in der Qualität von „Super Mario World" oder „The Legend Of Zelda" wird es mit Sicherheit auch für das **ULTRA 64** geben.


Nintendo Ultra 64


Mit freundlicher Genehmigung von Silicon Graphics

Kein Foto, sondern Ultra 64-Grafik. Den Programmierern sind keine Grenzen gesetzt.

In einer besonderen Live-Präsentation von Silicon Graphics-Präsident Tom Jermoluk am vorletzten Tag der Messe wurden dann die technischen Möglichkeiten des **ULTRA 64** vorgeführt, die sogar abgebrühte Programmierer zum Staunen brachten. „Es ist schwierig, die Leistungen eines solchen Computers mit Worten zu beschreiben, ohne sich in technische Daten zu verlieren", so Tony Harman (Entwicklungs-Manager für Nintendo of America), „aber um es einfach auszudrücken: Donkey Kong Country ist erst der bescheidene Anfang der ganzen Entwicklung!"

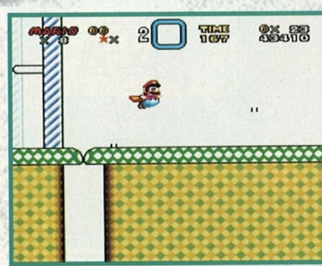
Damit die Wartezeit auf das **ULTRA 64** nicht zu lange wird, werden wir Ende des Jahres mit zwei neuen Spielen für das Super Nintendo beglückt, die sogar das Grafikwunder „Donkey Kong Country" weit in den Schatten stellen. Einer der beiden Titel heißt übrigens „Donkey Kong Country 2 – Diddy Kong's Quest". Doch über dieses Spiel und andere Neuerscheinungen, die auf der E³ vorgestellt wurden, berichten wir erst im nächsten Heft...



Super Mario World

Ich habe den Abschnitt „Chocolate Island 3" beendet. Mario läuft aber jetzt nicht zur nächsten Burg, sondern immer nur im Kreis. Was kann ich tun?

Ihr müßt den zweiten, versteckten Ausgang finden. Diesmal sucht Ihr aber nicht nach einem Schlüssel, sondern nach einem zweiten Zieltor. Ziemlich am Schluß diesen dritten Schokoladen-Levels müßt Ihr eine Kletterpflanze sprießen lassen, um zum Ausgang zu gelangen. Um den zweiten Ausgang zu finden, müßt Ihr hier nun Cape-Mario sein oder einen blauen Yoshi dabei haben. Jetzt vom Pfeil aus ganz nach rechts laufen und von dort aus nach rechts weiterfliegen, so daß Ihr hinter dem normalen Zieltor landet. Nun noch ein bißchen weiter nach rechts und schon erblickt Ihr den zweiten Ausgang.



Fliegt als Cape-Mario oder mit dem blauen Yoshi unter dem ersten Zieltor drunterweg.

Rechts hinter dem ersten Zieltor befindet sich der zweite Ausgang, der Euch weiterbringt.

Wo finde ich den versteckten Ausgang in „Valley of Bowser 2"?

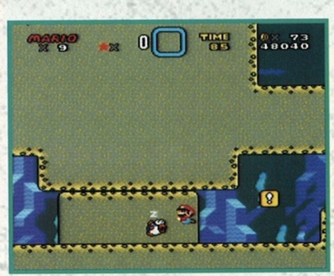
Lauft immer weiter nach rechts, bis Ihr an eine Stelle kommt, wo ein großer Maulwurf am Boden entlangläuft. Jetzt nicht nach unten gehen, sondern vielmehr nach links oben springen. Über die Decke könnt Ihr nun nach links laufen, bis Ihr in einen Geheimraum kommt, in dem sich der Schlüssel befindet.



Hier, wo der große Maulwurf patrouilliert, springt Ihr nach links oben, um den Geheimraum zu erreichen.

Wo kann ich den blauen Schalterpalast finden?

Diesen Schalterpalast erreicht Ihr über einen geheimen Ausgang, der sich in „Forest of Illusion 2" befindet. Kurz vor dem Ziel könnt Ihr hier noch einmal nach links schwimmen. Hinter einem gelben Block seht Ihr dann eine Wand. Diese ist allerdings nur eine optische Täuschung und Ihr könnt einfach durch die Wand hindurchschwimmen – direkt zum zweiten Ausgang.



Die Wand hinter dem Block ist nur eine Illusion – schwimmt einfach hindurch.

König der Löwen

Ich bin im zweiten Level beim zweiten Zwischenspeicher angelangt. Die Affen werfen mich zwar auf die rechte Seite, aber dort zeigt nur ein Pfeil nach links. Was muß ich tun?

An der Stelle, an der Ihr Euch gerade befindet, müßt Ihr erst einmal in schönster Löwenmanier den unteren Affen auf der linken Seite so richtig anbrüllen. Ist das passiert, dann laßt Ihr Euch zirkusreif vom linken Nashorn hochwerfen, so daß Ihr rechts auf einer Insel landet – direkt vor die Füße eines weiteren roten Affens. Dieser schreit geradezu danach, angebrüllt zu werden – also tut's! Jetzt springt Ihr über die Baumstämme im Wasser wieder zur linken Insel zurück. Nochmals kommt das linke Nashorn zum Einsatz, denn es muß Euch nochmals hochwerfen. Jetzt landet Ihr beim dritten roten Affen. Auch der wird natürlich angebrüllt und Ihr springt dann nach unten. Dort erwartet Euch wieder der erste rote Affe, der wiederum einen dicken Brüller von Euch zu hören bekommt. Und weil es so schön war, laßt Ihr Euch ein letztes Mal vom linken Nashorn nach oben werfen, um endlich weiterzukommen.

Equinox

Wie komme ich von Level 5 (Quagmire) nach Level 6 (Afralona)?

Des Rätsels Lösung liegt in den Steinkreuzen. Nachdem Ihr die ersten fünf Endgegner in den Leveln besiegt habt, ist Eure Harfe endlich komplett. Das bedeutet, Ihr könnt nun die Steinkreuze als Transportmittel benutzen. Um in den Level 6 zu gelangen, müßt Ihr Euch zunächst zurück zum Level 1 begeben und dort abspeichern. Unterhalb von Galadonia liegt im Meer eine kleine Insel, auf der sich nur ein Steinkreuz befindet. Springt auf diese Insel und stellt Euch auf das Steinkreuz. Jetzt kommt die Harfe zum Einsatz. Ihr landet dann auf einem Steinkreuz, das sich auf Afralona befindet. Es spricht jetzt nichts mehr dagegen, daß Ihr den Level 6 gründlich erforscht.

Wario Land – Super Mario Land 3

Ich habe in dem Course 9 einen Schlüssel entdeckt, finde aber das dazugehörige Schlüsselloch nicht!

In demselben Abschnitt, wo der Schlüssel zu finden ist, steht auf einer Plattform ein brüchiger Block. Dieser muß zerstört werden. Jetzt stellt Ihr Euch genau an die Stelle der Plattform, wo vorher der Block war und drückt das Steuerkreuz nach oben. Hier befindet sich die unsichtbare Tür.



Diesen Block müßt Ihr zerstören, denn dahinter verbirgt sich die unsichtbare Tür.

Ich finde im Sherbet Island den Zugang zu Course 18 nicht!

Den Zugang findet Ihr in Course 16 – gut versteckt! Betretet im ersten Abschnitt rechts die Tür und in dem Raum, in dem Ihr Euch nun befindet, stellt Ihr Euch ganz rechts hin. Nun nach oben springen, um einen unsichtbaren Block sichtbar zu machen. Mit seiner Hilfe springt Ihr oben auf die Decke. Jetzt nach links laufen, bis Ihr in einem Geheimraum landet, in dem sich der Zugang zu Course 18 befindet.

Soul Blazer

In Area 1 „Grass Valley" gibt es Gegner, die ich mit meinem Schwert nicht besiegen kann. Wo finde ich ein besseres Schwert?

Das Schwert, mit dem sich auch die Metallgegner besiegen lassen, findet Ihr erst in Area 5. Mit dem Schwert geht Ihr dann in die vorangegangenen Areas, um die restlichen Monsterhöhlen zu zerstören.

Wo kann ich das Emblem G des Meisters finden?

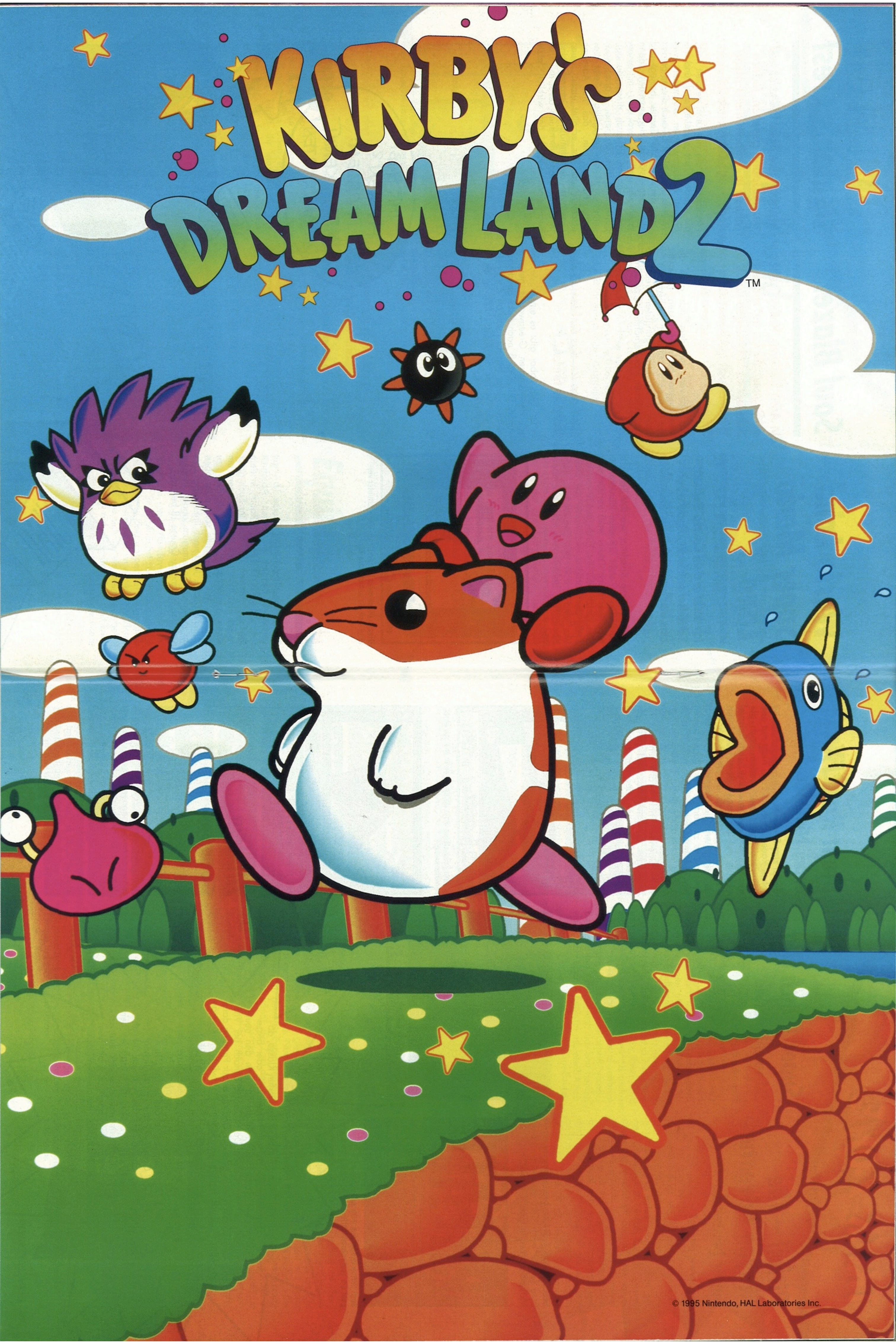
In Dr. Leos Labor gibt es eine Kiste, die aus den Bäumen Greenwoods gefertigt wurde. Diese muß nach links geschoben werden. Jetzt begebt Euch an die Stelle, an der vorher die Kiste stand, wenn Ihr das Emblem sucht.

Demon's Crest

Ich habe das Spiel beendet und den Abspann gesehen, jedoch fehlten in meinem Items-Menü noch einige Gegenstände!

Nachdem Ihr die vier Level gespielt habt, die auf der Karte zu sehen sind, und alle Gegner besiegt wurden, erscheinen zwei weitere Level. Habt Ihr auch diesen beiden Level gespielt, alle Gegner besiegt und alle Gegenstände eingesammelt, dann taucht ein weiterer Level auf – mit einem neuen Gegner. Ist auch dieser besiegt, dann folgt der Abspann – aber noch immer nicht der endgültige. Setzt das letzte Paßwort ein, das im Abspann erschien, und Ihr erhaltet einen neuen Gargoyle – den ultimativen Gargoyle. Und in einem wiederum neuen Level erwartet Euch dann endlich der wirklich letzte Gegner.




KIRBY'S DREAM LAND 2™
© 1995 Nintendo, HAL Laboratories Inc.

TRICK ZONE

Pitfall – The Mayan Adventure

Super Nintendo

Levelsprung gefällig?
Vor vielen, vielen Jahren gab es einen Abenteurer, der in der Welt umherreiste und immer, wenn er seine Continues verloren hatte, begann seine Reise wieder in Level 1. Schluß damit, denn dieser Abenteurer seid Ihr und Ihr habt sicher etwas Besseres verdient, als ständig die Suche wieder von vorn beginnen zu müssen. Probiert stattdessen folgenden Tastenkombination aus, die Ihr auf dem ersten Controller eingebt solange das Titelbild (Start-Bildschirm) zu sehen ist: **A, X, A, Y, A, X, SELECT, SELECT, START**. Nun könnt Ihr direkt Eure Suche nach den sagenumwobenen Maya-Schätzen in Level 6 fortsetzen.

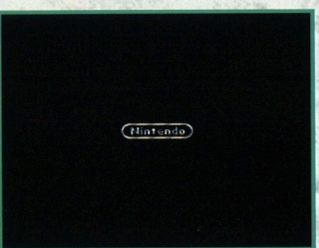


Statt immer wieder von vorn zu beginnen, gebt die Tastenkombination im Titelbildschirm ein.

Super Punch Out

Super Nintendo

Punch für die Ohren
Selbst Henry Maske ruht seine müden Glieder nach einem harten Kampf bei beruhigenden Klängen aus. Also könnt Ihr Euch das bei „Super Punch Out" auch ruhig mal leisten. Mit einer einfachen Tastenkombination könnt Ihr direkt in das Soundmenü gelangen. Schließt einen zweiten Controller an und drückt auf diesem, noch während das Nintendo-Logo zu sehen ist, L und R gleichzeitig. Haltet die beiden Tasten gedrückt bis der „Sound Library"-Bildschirm erscheint. Jetzt zurücklehnen und mit dem ersten Controller und der A-Taste die fetzigen Klänge des Spiels genießen.

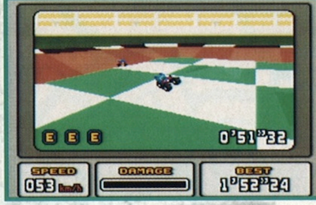


Die „Sound Library" macht's möglich – ohne Ringstreß die fetzigen Klänge genießen.

Stunt Race FX

Super Nintendo

Gleich zum Spezialkurs
„Stunt Race FX" bietet Euch nicht nur verschiedene Fahrzeuge, sondern auch abwechslungsreiche Spielmodi. Zum Beispiel müßt Ihr auf Strecken im Stunt Trax-Modus 40 Sterne einsammeln, um eine Belohnung zu bekommen: Die Möglichkeit in einem Spezialkurs zu starten. Die Wagen fahren hier wie ferngesteuert. Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen. Ist Euch aber das Sterne sammeln zu mühsam, dann versucht folgenden Trick. Wählt zunächst ein beliebiges Fahrzeug aus und gebt als Namen „RCT" ein. Bei der folgenden Streckenwahl drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben und der Spezialkurs „Radio Control" erscheint.



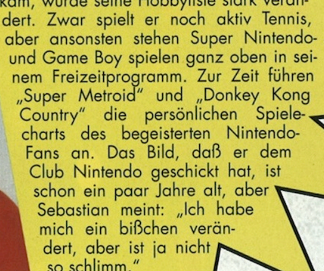
In dem Spezialkurs lenkt Ihr den Wagen wie mit einer Fernsteuerung.



Auch in dem „Radio Control"-Kurs könnt Ihr nach Belieben die Perspektive ändern.

Feierliche Anlässe

Sebastian König war gerade in der vierten Klasse, da trat er erstmals in Kontakt mit Nintendo – oder besser gesagt mit dem Game Boy. Von da an hatte den heute 13jährigen aus dem kleinen Dorf Oberschöllnach bei Vilshofen der Videospielvirus gepackt. Und als er zur Firmung dann sein Super Nintendo bekam, wurde seine Hobbyliste stark verändert. Zwar spielt er noch aktiv Tennis, aber ansonsten stehen Super Nintendo- und Game Boy spielen ganz oben in seinem Freizeitprogramm. Zur Zeit führen „Super Metroid" und „Donkey Kong Country" die persönlichen Spielecharts des begeisterten Nintendo-Fans an. Das Bild, daß er dem Club Nintendo geschickt hat, ist schon ein paar Jahre alt, aber Sebastian meint: „Ich habe mich ein bißchen verändert, aber ist ja nicht so schlimm."



Aladdin

Game Boy

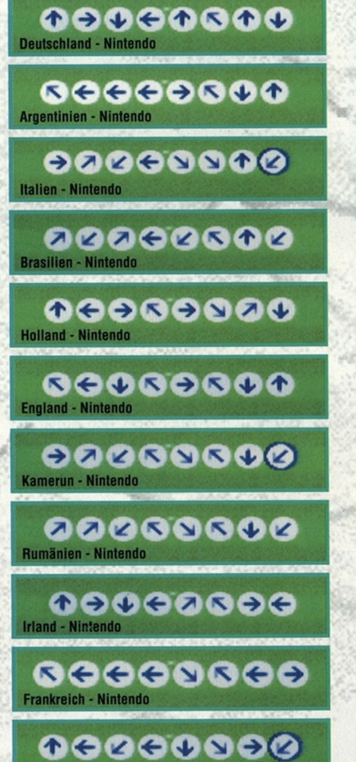
Level, beende Dich!
Das Disney-Abenteuer zeigt sich in seiner Game Boy-Version (besonders hübsch für den Super Game Boy umgesetzt) manchmal vertrackter, als man zunächst meint. Für die schwierigen Situationen hier ein Trick, mit dem Ihr das Level vorzeitig beenden könnt und gleich im nächsten weitermachen könnt. Ihr legt im Spiel eine Pause ein und drückt folgenden Tastenkombination: **A, B, B, A, A, B, B, A**. Das Level verflüchtigt sich wie von Dschinn-Hand und Ihr könnt diesen Trick so oft wiederholen wie Ihr wollt.

Super Soccer

Super Nintendo

Nintendo gegen die Welt
Nach tage- und nächtelangem Spielen habe ich nun die Paßwörter herausgefunden, um mit fast allen Mannschaften gegen das berühmt-berüchtigte Nintendo-Team zu spielen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Marc Gräßle, Mundelsheim





Sehr verständnisvoll

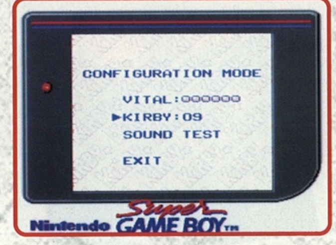
Schon oft hat Christoph Letkowski versucht, ins Club Nintendo-Magazin hineinzukommen, aber es hat nie geklappt. Allerdings hat der Schüler aus Groß Börnecke Verständnis dafür: „Es wird schwer sein, von so vielen Leuten drei oder vier zu ermitteln, die so gut sind und die nötige Power haben in Eurem Heft zu erscheinen." Erst vor rund drei Monaten opferte Christoph sein NES, denn er brauchte das Geld, um sich ein Super Nintendo anzuschaffen. Sofort legte er allein und mit Freunden los, um seine neuen Spiele „Super Street Fighter", „Super Mario All Stars" und „Turtles in Time" durchzuspielen. Doch dabei kam auch sein Game Boy nicht zu kurz. Fit hält sich Christoph mit Sport – Tischtennis und Leichtathletik (im Verein) – und fährt viel mit dem Fahrrad. Als nächste spielerische Herausforderung hat er „Donkey Kong Country" im Auge.

Klassik-Tip: Kirby's Dream Land

Game Boy

Mehr Power, mehr Kirbys!
Wollt Ihr Eure Chancen erhöhen, dann gebt folgende Tastenkombination ein, während das Titelbild zu sehen ist: Steuerkreuz nach **Unten** und gleichzeitig **B** und **Select** gedrückt halten. Nun erscheint ein Bildschirm, in dem Ihr Euren Energiebalken aufstocken könnt, die Zahl der zur Verfügung stehenden Kirbys erhöhen oder auch nur die Spiel-Sounds antesten könnt.

Hinein ins Extra Game!
Normalerweise müßt Ihr erst einmal das Abenteuer mit Kirby im Dream Land durchgespielt haben, bevor Ihr das Extra Game zu Gesicht bekommt. Recht mühsam, meint Ihr? Dann versucht es mit folgendem Trick. Haltet, während Ihr das Titelbild seht, das Steuerkreuz nach **Oben** und gleichzeitig **A** und **Select** gedrückt. Und schon passiert es: Ihr könnt gleich das Extra Game beginnen, ohne vorher Kirby durch alle Level begleitet zu haben.



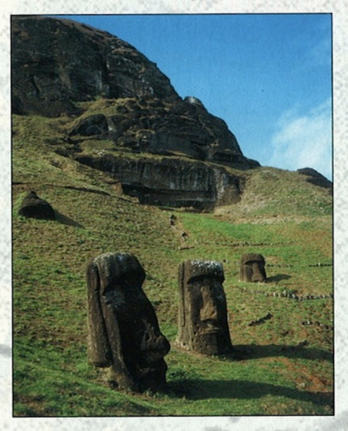
Ein ganzes Menü steht Euch zur Verfügung, um Eure Chancen im Dream Land zu erhöhen.



Ohne jede Strapaze, direkt hinein ins schwierigere Extra Game.

Die Schauplätze von „Illusion of Time“

„Illusion of Time“ ist nicht nur ein Abenteuer, das Euch durch mehrere Epochen führt, es ist auch eine Reise auf verschiedene Kontinente und in ferne Länder. Ihr werdet so mysteriöse Stätten wie zum Beispiel die Tempelruinen von Angkor Wat, die Inka Ruinen oder die Pyramiden aufsuchen können. Einige dieser Orte tauchen nicht nur in der Videospielewelt auf, sondern sind Wirklichkeit. Mit diesen beiden Seiten verfügt Ihr nun über ein kleines Lexikon der reellen Schauplätze. (jk)



Mu:

Mu ist der Legende nach ein antiker Kontinent (wissenschaftlich nicht bestätigt), der sich angeblich im pazifischen Ozean befand. Von Generation zu Generation werden die Geschichten um den versunkenen Kontinent weitergegeben. Zum Beispiel nimmt man an, daß die Moai Statuen auf den Osterinseln die letzten erhaltenen Relikte dieser Kultur sind. Die Legenden erzählen, daß die Bewohner von Mu ihre Götter erzürnten. Die Götter sandten daraufhin ein Erdbeben, das Mu in zwei Teile spaltete und die Ursache für das Versinken des Kontinents war.

Turm zu Babel (Babylonischer Turm)

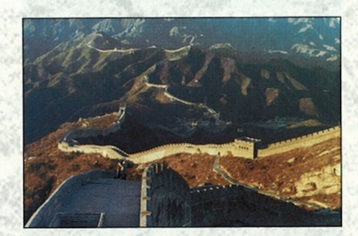
Nach dem alten Testament ist dies ein Bauwerk, das die Menschen aus Überheblichkeit bis zur Höhe des Himmels errichten wollten, um sich mit Gott unterhalten zu können. Jahwe (Name Gottes im A. T.) verhinderte den Bau des Turmes, indem er zur Strafe die Sprache seiner Erbauer verwirrte und damit die Menschen in alle Himmelsrichtungen zerstreute. Abgesehen von dem darin enthaltenen Erklärungsversuch der vielen Sprachen, steht hinter dieser Legende wahrscheinlich der historische Tempelturm „Etemenanki“ des Marduk-Heiligtums von Babylon.



Inka Ruinen:

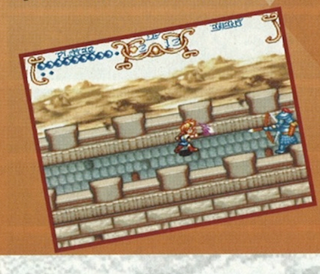
Das Inka-Reich war ein indianischer Staat (etwa 1200 – 1532 n. Chr.) im westlichen Südamerika. Im Jahre 1532 landeten die Spanier und eroberten das Reich, das sich bereits von Ecuador bis nach Chile erstreckte. Auch heute noch kann man die Ruinen der Inkas, wie zum Beispiel die Stadt Machu Picchu (gebaut ca. 1400 n. Chr.), besichtigen. Die Stadt Machu Picchu wurde auf einer Klippe oberhalb des Urubamba Flusses errichtet. Die Stadt wurde schon lange vor dem Eintreffen der Spanier von den Einwohnern verlassen. Dies ist der Grundstoff für jede Menge Legenden, die dieser Stadt nachgesagt werden. Eine dieser Legenden besagt, daß die Stadt die Kreuzung für alle unsichtbaren Kräfte darstellt, welche die Erde umgeben.





Chinesische Mauer:

Die in Nord-China errichtete Schutzmauer, erstreckt sich vom Turkestan (innerasiatisches Gebiet) bis zum Pazifik. Tausende von Menschen arbeiteten Jahrzehnte lang an ihrer Errichtung. Die Mauer zieht sich durch das ganze Land. Ihr Verlauf führt sie durch tiefe Täler, über Bergspitzen hinweg und durch glühende Wüsten. In ihrer Haupttlinie mißt sie etwa 3450 km. Zählt man alle Zweigmauern dazu, dann beträgt ihre gesamte Länge ca. 6250 km. Die Mauer ist mit ca. 30.000 Türmen bestückt. Diese Türme waren damals die Behausung von tausenden Soldaten, die die Aufgabe hatten, China vor einer möglichen Invasion zu beschützen. Die Chinesische Mauer ist das einzige von Menschenhand geschaffene Bauwerk, das man sogar vom Mond aus sehen kann.





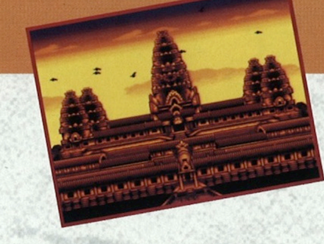
Nasca (Nazca):

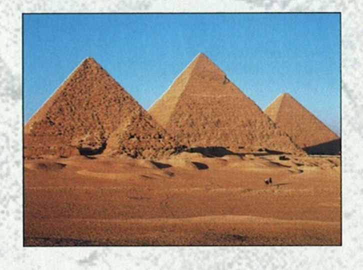
Nasca ist eine Stadt in Südperu. Die Nascakultur breitete sich im Tal des Nasca und in den nördlich gelegenen Tälern des Rio Ica und Rio Pisco aus. Berühmt sind die mehrfarbigen Tongefäße, die ausgezeichneten Textilien und der gehämmerte Goldschmuck. Ein Weltwunder, das mit Nasca verbunden ist, stellen die Scharrbilder dar. In den Wüstenboden um Nasca sind die Bilder von 18 Kondoren eingezeichnet, sowie kilometerlange Liniensysteme und andere Scharrbilder. In Nasca wurden für die Nachwelt riesige Figuren in den Sand gezeichnet, deren vollendete Formen auch heute noch unmöglich nachzuahmen wären, ohne dabei höchst entwickelte Forschungsmethoden anzuwenden. Diese Bilder sind vom Erdboden aus nicht sichtbar. Man erkennt sie nur aus großer Höhe. Eine Space Shuttle Mission berichtete zum Beispiel, nach der Landung, sie habe aus dem Weltall einen ca. 30 Meilen langen Pfeil entdecken können. Deshalb besagt eine der Theorien auch, daß die Scharrbilder angelegt wurden, um vorbeifliegenden Raumschiffen eine Nachricht übermitteln zu können.



Angkor Wat:

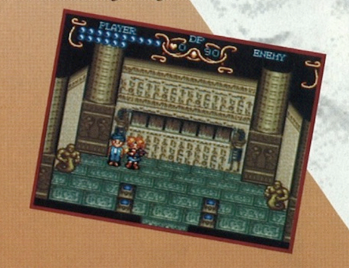
Angkor Wat (Angkor = Ruinenstadt in Kambodscha, Angkor Wat = Hauptstadt-Kloster) ist ein Tempel, der dem Gott Wischnu geweiht ist, und später zum buddhistischen Heiligtum wurde. Dieser Tempel ist eine dreistufige Pyramide, deren Stufen von Galerien mit Ecktürmen umgeben ist. Um 1431 wurde die Stadt Angkor auf geheimnisvolle Art und Weise aufgegeben. Jahrzehnte später, marschierte eine siamesische Armee in Angkor ein, um die Stadt zu erobern. Die Soldaten fanden eine Geisterstadt vor und verweigerten den weiteren Aufenthalt. Warum die Einwohner ihre Stadt verließen, oder wohin sie gegangen sind, ist bis heute ein ungelöstes Rätsel. Die Stadt Angkor, einst Hauptstadt des Khmer Imperiums, ist nun die stille Behausung ruheloser Geister. Warum die Bewohner ihre Stadt aufgegeben haben und wohin sie gegangen sind, wird man es je erfahren?





Pyramiden:

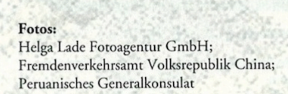
Pyramiden sind Grab- und Tempelformen verschiedener Kulturen. In Ägypten wurden die Königsgräber in der geometrischen Form einer Pyramide gebaut. Die älteste Pyramide ist der sechsstufige Grabbau des Djoser mit einem sechseckigen Grundriß (alle späteren Pyramiden haben einen quadratischen Grundriß). Die größte ist die Cheopspyramide in Ägypten. Eine dieser großen Pyramiden (gebaut ca. 3350 v. Chr.) steht genau in der geometrischen Mitte des Nil-Deltas. Ihre Seiten weisen exakt nach Norden, Süden, Osten und Westen. In dieser Pyramide wurde kein Königsgrab gefunden. Ihr Geheimnis konnte bis zum heutigen Tage nicht enträtselt werden.



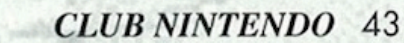
Gaia:

In der griechischen Mythologie ist Gaia die Erdgöttin. Aus ihr gehen der Himmel (Uranos) und das Meer (Pontos) hervor. Von Uranos befruchtet, gebärt sie die Titanen und die Zyklopen. Aus ihrer Verbindung mit der Unterwelt (Tartaros) geht das Ungeheuer Typhon hervor. In der Kunst erhält sie zum Zeichen ihrer segenspendenden Fruchtbarkeit oft Füllhorn und Früchte als Attribute.





Fotos:
Helga Lade Fotoagentur GmbH;
Fremdenverkehrsamt Volksrepublik China;
Peruanisches Generalkonsulat



ILLUSION of

TIME

Nach dem enormen Erfolg von „Zelda III – A Link To The Past" wartet Nintendo nun mit einem weiteren Spiel ähnlichen Kalibers auf. Das Spiel stammt aus der Schmiede der Fantasy- und Adventure-Experten von ENIX, die bereits für die beiden exzellenten „Actraiser"-Klassiker verantwortlich waren. So zieht denn Euer Schwert und macht Euch bereit für das vielleicht beste Spiel des Jahres . . . (mm)

Was bisher geschah . . .

Wills Vater, ein Forscher, ist vor Jahren auf einer Expedition, die den Turm von Babel zum Ziel hatte, unter mysteriösen Umständen verschwunden. Seit diesem Tag hat Will keinen anderen Wunsch, als seinen Vater wiederzufinden. Nach mehreren unglücklichen Zufällen landet Will im Kerker von Schloß Edward, wo er eine Vision erfährt. Sein Vater spricht zu ihm und erzählt ihm von einem Kometen, der der Welt die Apokalypse bringt, und von sechs sagenumwobenen Statuen, mit denen sich eben dieses Schicksal verhindern läßt . . .



Noch unwissend, was ihn erwartet, startet Will die Suche nach den sechs Statuen und wird dabei in lebensgefährliche Kämpfe verwickelt.



In einem Sphärenportal lernt Will, sich in Freedan zu transformieren. Mit der Kraft des Ritters ausgestattet, besiegt Will den ersten Dämon.

Reichtum und Untergang

Das Goldschiff der Inkas

Nachdem es Will gelungen war, Castoth zu besiegen, erhielt er nicht nur die erste der sechs Statuen, sondern öffnete dadurch auch den Zugang zu dem legendären Goldschiff der Inka. Doch die Freude von Will und seinen Freunden dauert nicht lange an. Riverson, ein rätselhaftes Meereswesen, rammt das Schiff und verschlingt Seth. Die Freunde verlieren sich aus den Augen . . .

König, mein König! Ihr seid am Leben!



Gestrandet

Nach dem Untergang des Goldschiffs finden sich Will und Kara auf einem Floß wieder. Beide machen sich Gedanken, was wohl aus den anderen geworden ist. Haben auch sie das Schiffsunglück überlebt? Außerdem bekommen es die beiden noch mit einem anderen Problem zu tun, dem Hunger. Die verwöhnte Prinzessin tut sich schwer, rohen Fisch zu essen, doch schließlich überwindet sie sich. Nach mehreren Wochen landen die beiden schließlich an der Diamantenküste.



Freejia

Dem Tode knapp entronnen, ziehen Kara und Will von der Diamantenküste nach Freejia, in der Hoffnung, dort ihre Freunde wiederzutreffen. Und tatsächlich, in der Stadt treffen sie Lilly und Lance wieder. Lance hat sich jedoch bei dem Schiffsunglück verletzt und leidet seither an einer Amnesie, er kann sich an nichts mehr erinnern. Außerdem ist Erik noch verschwunden.



SPHÄRENPORTAL

Die andere Seite der Stadt

Nachdem sich Will ein wenig in der Stadt umgeschaut hat, merkt er, daß hier irgendetwas nicht stimmt. In der Stadt wird Sklavenhandel betrieben. Zufällig bekommt Will mit, daß einer der Sklaven geflohen ist, nun wird er von den Händlern gesucht. Dabei fällt auch der Name Erik . . .

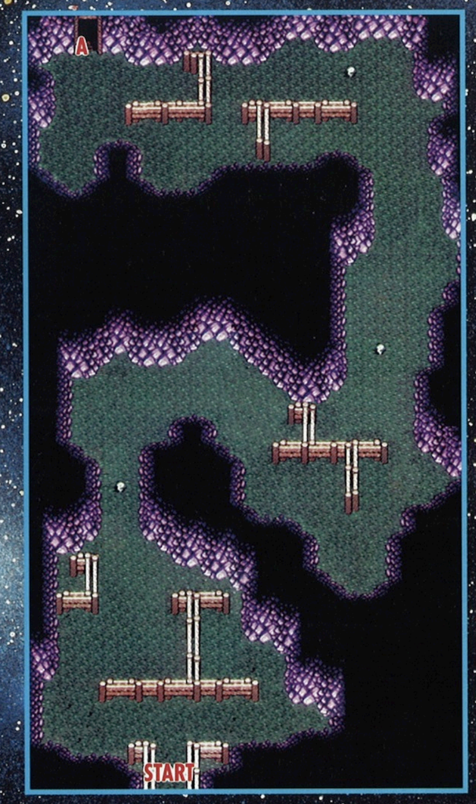


Nach genauerem Erkunden der Stadt findet Will heraus, daß Sklavenhändler im Dorf ihr Unwesen treiben. In einer Diamantenmine soll es noch mehr Sklaven geben.

In der Mine

Aus mehreren Gründen hat Will sich entschlossen, sich die Diamantenmine genauer anzuschauen. Im Inneren findet er ein riesiges Labyrinth vor, durch das mehrere Wächter patrouillieren. Außerdem stößt er schon bald auf den ersten Sklaven, der Will anfleht, ihn zu befreien.





① DIE ERRETTUNG DER SKLAVEN

Außer mir sind noch sieben weitere Männer hier gefangen.

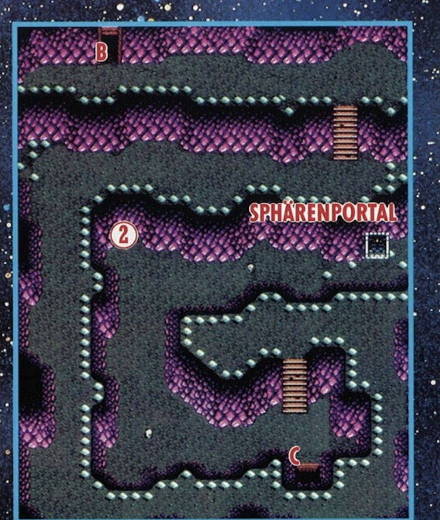
Nachdem Will den ersten Sklaven von seinen Ketten befreit hat, erfährt er, daß noch sieben weitere in der Mine gefangen sind. Damit ist seine nächste Aufgabe klar. Will rettet einen Sklaven nach dem anderen vor seinem tristen Schicksal. Die Befreiten bedanken sich mit hilfreichen Geschenken bei Will. Unter anderem erhält er Juwelen und Schlüssel, mit denen er weiter in die Mine vordringen kann.

② GEHEIMGANG

Mit Hilfe des erlernten Psycho Dashs kann Will poröse Mauern einrennen und so versteckte Passagen öffnen. Um die genannten Mauern ausfindig zu machen, solltet Ihr immer genau Wills Haare beobachten. Weht der Wind durch seine Haare, bedeutet das, Ihr habt eine durchlässige Wand gefunden und könnt nun den Psycho Dash einsetzen.

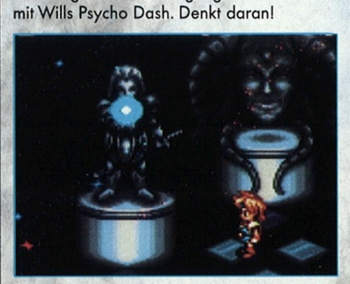


Der Wind durchweht Wills Haare. Ein sicheres Zeichen dafür, daß sich hinter der Wand vor ihm eine Passage verbirgt.



③ DER DARK FRIAR

An dieser Stelle werdet Ihr im Minenlabyrinth ein Sphärenportal finden, in dessen Innneren Ihr mit einer neuen Kraft ausgestattet werdet. Ihr erhaltet hier den Dark Friar, eine dunkle Kraft, die sich Freedan zunutze machen kann. Sie erzeugt einen Feuerball in seinem Schwert, mit dem auch entferntere Ziele zu treffen sind. Allerdings den Geheimgang erreicht Ihr nur mit Wills Psycho Dash. Denkt daran!



④ MAGIE DER MINEN

Setzt Ihr Euren Weg durch die Minen fort, werdet Ihr schon bald feststellen, daß es Bereiche in der Mine gibt, zu denen Ihr scheinbar nicht vordringen könnt. Hier solltet Ihr dem Dark Friar vertrauen und auch Gegner eliminieren, die sich außerhalb Eurer Reichweite befinden. Dann nämlich eröffnen sich wie durch Magie einige neue Wege für Euch, die Euch tiefer ins Innere der Mine vordringen lassen.





⑤ FAHRSTUHL INS INNERE

Durch die befreiten Sklaven seid Ihr in den Besitz des Fahrstuhlschlüssels gelangt. Nun könnt Ihr den Fahrstuhl am Eingang der Mine betreten und mit ihm ins Innere der Mine vordringen. Für den Moment, in dem Euch der Fahrstuhl nach unten bringt, seid Ihr sicher und könnt von keinem Gegner verwundet werden.





⑥ SCHLÜSSEL VON TOTEN

Im Inneren der Mine angekommen, benötigt Ihr erneut Schlüssel, um Euren Weg fortsetzen zu können. Einer befindet sich vor dem Kopf eines Skeletts. Ihr erkennt ihn daran, daß er leicht funkelt.



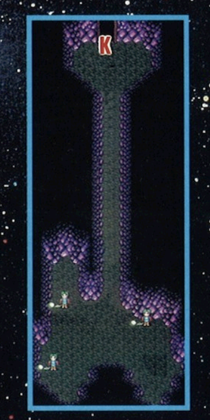
Lied der Erinnerung

Als Will den letzten Sklaven befreit, belohnt dieser ihn mit einigen wichtigen Informationen und dem Lied der Erinnerung. Als Ausgleich überläßt Will dem Sklaven einen Schlüssel und eine Melodie, die er einst lernte. Will ist sich sicher, daß er diese Gegenstände nicht mehr braucht und schenkt sie dem Sklaven gerne. Mit dem erlernten Lied der Erinnerung begibt sich Will zurück nach Freejia.









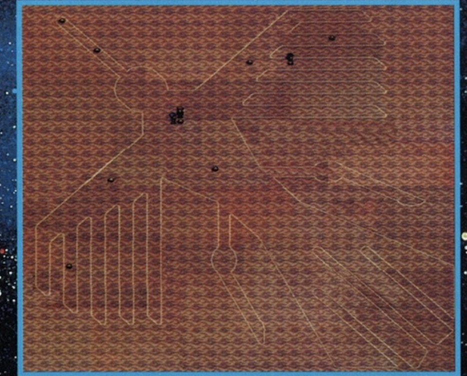
Geheimnisvolles Nasca

Natürliche Fresken

Nachdem Will aus der Diamantenmine zurückgekehrt ist, besucht er zunächst seine Freunde in Freejia. Als er ihnen das Lied der Erinnerung, das ihm einer der Sklaven beibrachte, vorspielt, gelingt es sogar, Erik, der sein Gedächtnis verloren hatte, wieder zu heilen. Gemeinsam ziehen die Freunde dann zu Neal, dem Erfinder, und von dort weiter nach Nasca, wo sie einige aufregende Entdeckungen machen.







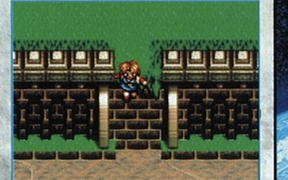
Im Wolkengarten

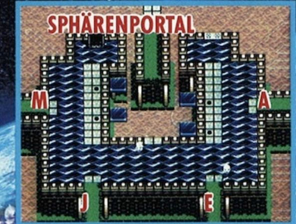
Die Fresken von Nasca genauer untersuchend, stellen die Freunde fest, daß die Zeichnung des Kondors genau dem Sternbild des Cygnus entspricht. Doch noch bevor der Gruppe die Zusammenhänge klar werden, erscheint über der Zeichnung ein Wolkengarten, in dem sich Will kurze Zeit später wiederfindet.

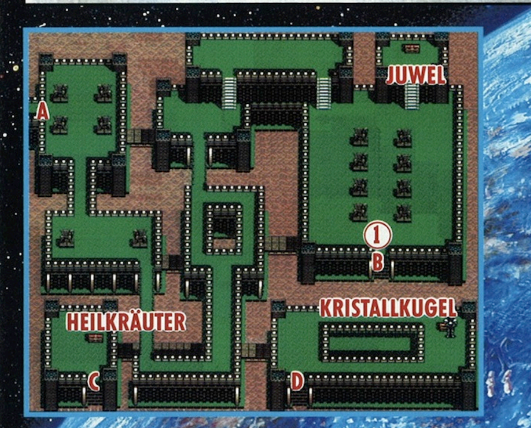


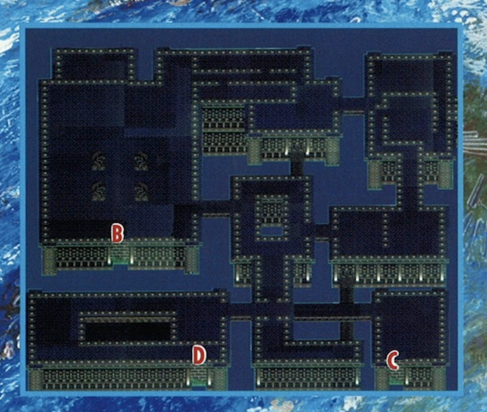
① LICHT UND SCHATTEN

Nach genauerer Inspektion des Wolkengartens stellt Will fest, daß neben dem Wolkengarten noch eine Spiegelwelt existiert. Um alles ergründen zu können, muß Will zwischen der realen Welt und der Schattenwelt hin- und herlaufen, denn Schalterbewegungen und Statuenverschiebungen haben Auswirkungen auf beide Welten.



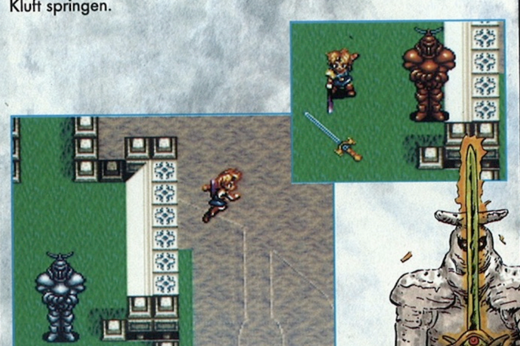




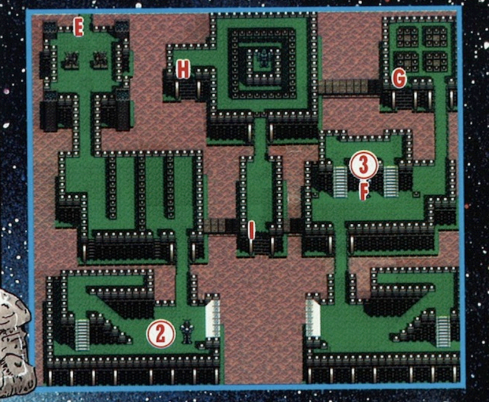


② DER STUMME RITTER

Oftmals werdet Ihr im Wolkengarten auf Hindernisse treffen, die sich nicht einfach bewegen lassen. Auf dem kleinen Bild unten seht Ihr zum Beispiel eine Ritterstatue, die die Absprungrampe blockiert. Will kann die Statue mit seinen telekinetischen Kräften bewegen, jedoch nur dann, wenn er ihr vorher das Schwert raubt. Hat er das Schwert beseitigt, kann er den Ritter aus dem Weg räumen und endlich über die Kluft springen.



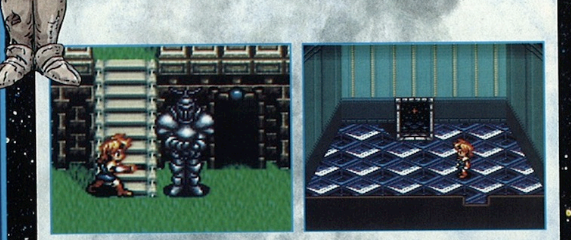






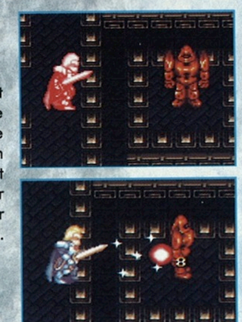
③ DER EISERNE WÄCHTER

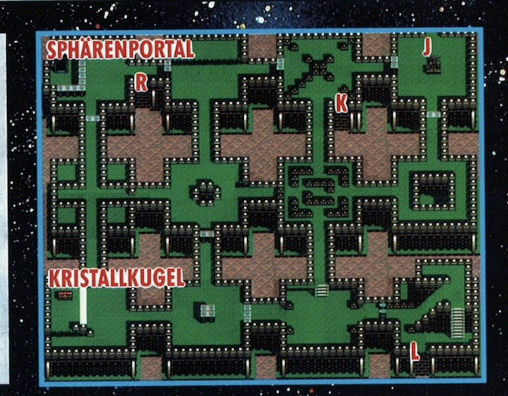
Eine weitere Ritterstatue findet Ihr vor einer Tür, offensichtlich soll sie den Eingang bewachen. Auch diese Statue läßt sich verschieben, wenn Ihr das Schwert zerstört. Hinter der Tür befindet sich ein Sphärenportal.

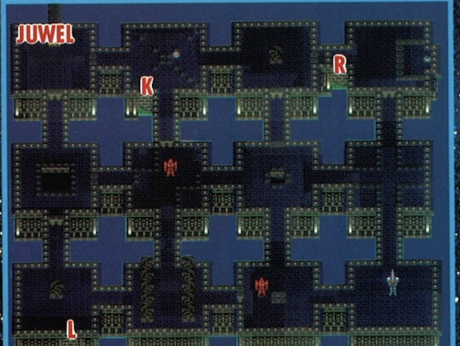


④ TRANSFORMATION IN FREEDAN

Im Portal solltet Ihr Eure Gestalt wechseln, denn bald werden die Fähigkeiten des Ritters verlangt. Die Gegner auf nebenstehenden Bildern könnt Ihr nämlich mit dem Schwert nicht erreichen, deshalb muß hier der Dark Friar in Aktion treten. Einige der zerstörten Gegner öffnen neue Wege.



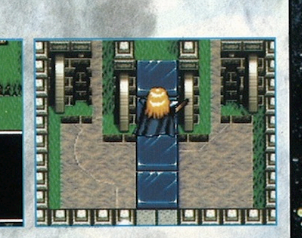




⑤ DIE KRISTALLKUGELN

Nachdem Will alle vier Kristallkugeln im Wolkengarten gefunden hat, setzt er sie in die Vertiefungen im Palasthof ein. Kaum ist die letzte Kugel in der Vertiefung verschwunden, erscheint eine Brücke.





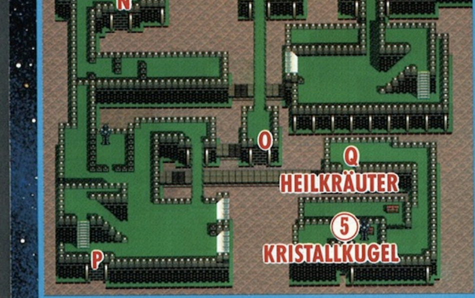


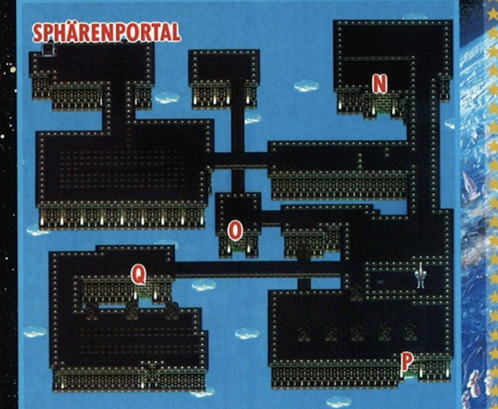
BOSS VIPER

Habt Ihr die Brücke überquert, landet Ihr auf einem in der Luft schwebenden Plateau. Hier stellt sich Euch der zweite Endgegner des Spiels, die Viper. Hütet Euch vor den Winden, die sie erzeugt und vor ihren scharfen Federn. Greift an, wenn sich der Gegner in Eurer Nähe befindet. Habt Ihr die Viper bezwungen, erhaltet Ihr als Belohnung die zweite Statue.



Befindet sich der Dämon in Eurer Nähe, solltet Ihr ihn ununterbrochen attackieren. Die Viper ist der Hüter der zweiten Statue.





Die Zukunft

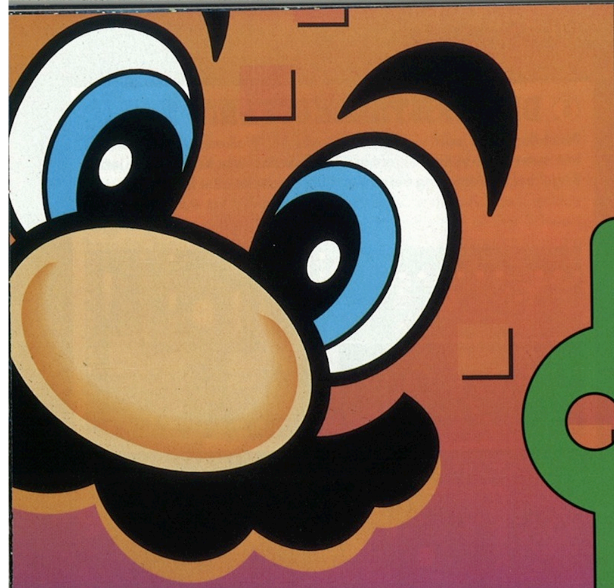
... der Erde liegt in den Händen von Will. Nachdem er die Viper bezwungen hat, droht die Plattform, auf der er den Gegner bekämpfte, in den Abgrund zu stürzen. Gut, daß Neal inzwischen auf die Idee kam, sein Flugzeug zu holen und zum Wolkengarten zu fliegen. Es gelingt ihm, Will zu retten, doch plötzlich gibt das Flugzeug merkwürdige Laute von sich...



Neal, der Erfinder, hat ein Flugzeug konstruiert und Will damit gerettet. Doch die Konstruktion ist noch nicht sehr ausgereift...

Nach der Bruchlandung mit dem Flieger findet sich Will in einem Palast wieder. Doch was ist mit seinen Freunden geschehen?

Totaler Tüftelwahnsinn!



Mario's Picross™*

Es gibt Spiele, die mit einem ganz einfachen Spielprinzip und gar nicht so aufwendiger Grafik, auf Anhieb faszinieren. „Tetris“ gehört ganz sicher zu dieser Kategorie. Und ganz bestimmt auch „Mario's Picross“. Einmal in den Game Boy hineingesteckt (oder in den Super Game Boy), kann man nicht mehr aufhören. Altersgrenzen verwischen bei diesem Tüftel-Clou, denn sowohl jüngere als auch ältere Picrosser lassen ihre grauen Zellen auf Hochtouren arbeiten. Schließlich will man ja wissen, was Mario da als Hobby-Archäologe freilegt. Sind es Zeugnisse einer längst vergessenen Hochkultur? Oder doch eher ein Spaß, der darauf zielt, Mario und Euch ins Schwitzen zu bringen? Findet es doch am besten selbst heraus! (pn)



Für Einsteiger und Fortgeschrittene

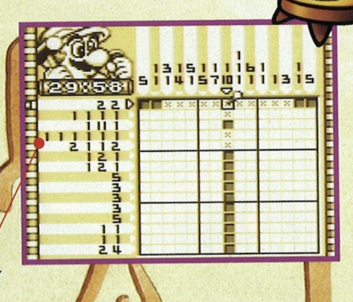
Logik-Freaks und professionelle Strategen werden sicherlich müde lächeln, wenn sie von den zahlreichen Hilfsoptionen bei „Mario's Picross“ erfahren. Doch es gibt ja auch ganz normale Menschen, die sich erst einmal an das innovative Spielprinzip dieses Game Boy-Tüftelhits gewöhnen müssen. Und die werden froh sein, hier und da ein wenig Unterstützung zu erhalten. „Easy-Picross“ dient dem Kennenlernen.

Erst mit Hilfe!

Irgendwo muß man in dem noch leeren Gitter ja anfangen. Wer schon mal eine vertikale und eine horizontale Reihe korrekt ausgefüllt haben möchte, der kann auf die anfangs gestellte Frage „With Hint?“ mit „Yes“ antworten.

Dann Denkpause!

Manchmal ist es wie verhext! Dann speichert das ungelöste Rätsel einfach ab und versucht es später nochmals.



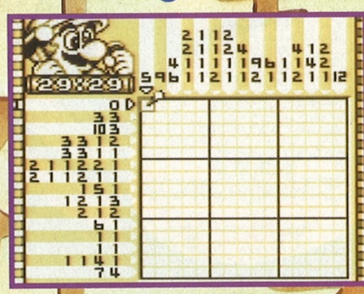


Level...

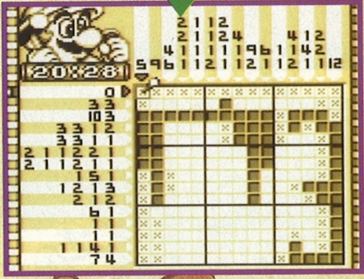
Ob „Easy Picross“ zum Eingewöhnen, „Kinoko“ für Fortgeschrittene, „Star“ für noch weiter Fortgeschrittene oder „Time Trial“ für wahre Experten – „Mario's Picross“ bietet langanhaltenden Rätselspaß der Extraklasse.

...und Zeit

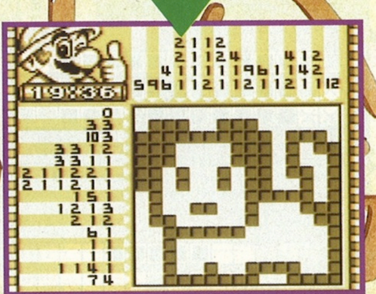
Erst werdet Ihr denken, 30 Minuten Zeit, um dieses kleine Rätsel zu lösen, das ist ja ein Kinderspiel! Aber Ihr täuscht Euch, denn für Fehlschläge werden Strafminuten abgezogen und dann sind die 30 Minuten ganz schnell geschrumpft.



Noch ist das Gitter erschreckend leer! Zumindest wenn man die „Hint“-Option ausgeschlagen hat. Wo beginnen? Vielleicht erst einmal die horizontale [0]-Linie aus-x-en. Doch wie geht es jetzt weiter – die Zeit verrinnt!



Da es keine komplette Reihe gibt, die man freischlagen könnte, startet man am besten einfach mal einen Versuch in der horizontalen [10 3]-Reihe. Dann ergeben sich schon die nächsten Möglichkeiten.



Na bitte, mit etwas Geduld und logischer Kombinationsgabe habt Ihr es geschafft. Das Rätsel ist gelöst. Doch nicht ganz, was soll es denn darstellen? Einen kleinen Hund. Und wie heißt das auf Englisch? Schaut Euch die Auflösung an.



Mit Logik die Sache angehen!

Der Anfang ist immer der schwerste Schritt. In diesem Beispiel sind es horizontal schon mal zwei [0]-Reihen, die mit x ausgefüllt werden können. Diese Ausschluß-Möglichkeit solltet Ihr unbedingt nutzen. Auch wenn Ihr etwas korrekt freigelegt habt, setzt jeweils am Ende ein x rein, und wenn Ihr daneben gehauen habt, dann kommt dort natürlich auch sofort ein x hin.

Erst denken, dann handeln!

Nicht jedes Rätsel macht es Euch so leicht, daß Ihr gleich eine ganze Reihe zum Beispiel im 15er-Gitter freischlagen könnt. Allerdings ist die angegebene Zahl kleiner als [15] und größer als [7], dann könnt Ihr zumindest ein paar sichere Kästchen schon mal freilegen.

Sollen in einer Reihe [13] Kästchen freigeschlagen werden, dann gibt es in einem 15er-Gitter nur drei mögliche Positionierungen. 11 Kästchen könnt Ihr so auf jeden Fall schon mal freischlagen.

⌜10⌟

⌜8⌟

Ebenso verhält es sich zum Beispiel bei [8] oder [10]. Bei [8] gibt es zumindest ein Kästchen, das auf jeden Fall freigeschlagen werden muß. Bei [10] sogar fünf Kästchen, die ganz sicher kein x bekommen werden.

Einen Anfang machen!

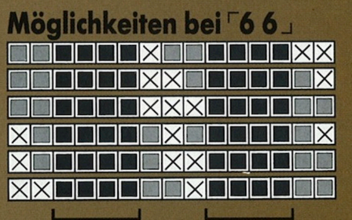
Natürlich kann man auf gut Glück loshämmern. Ihr könnt aber auch Eure Mathe-Kenntnisse zu Hilfe nehmen. Zählt vor dem Losschlagen erst die Zahlen am Gitterrand zusammen und addiert außerdem noch die notwendigen Freikästchen hinzu. Ganz schnell entdeckt Ihr dann, daß es manchmal nur eine Freischlag-Möglichkeit gibt: 7 + 7 = 14 plus ein Freikästchen macht in der Summe 15.

⌜77⌟

⌜13421⌟

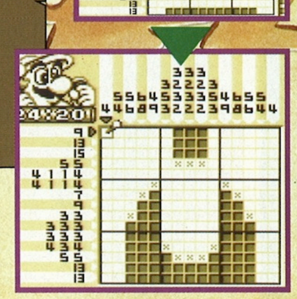
Immer logisch bleiben!

Auch bei Angaben, die kleiner als [7] sind, wie in unserem Beispiel zweimal [6] in der untersten Horizontalen, wird Euch Eure Logik schnell verraten, welche Kästchen ganz sicher freigeschlagen werden müssen. Das mag anfangs noch etwas viel Denkerei sein, aber Ihr werdet Euch ganz schnell dran gewöhnen.



Randzonen bevorzugen

Versucht erst einmal eine Reihe am Rande des Gitters zu lösen. In diesem Beispiel konnten bereits 11 Kästchen aus der untersten [13]-Horizontalen freigeschlagen werden. Darauf aufbauend kann man dann senkrecht schon mal die unteren Kästchen freihämmern.



Mit meinem Hämmerchen werde ich schon Licht ins Rätseldunkel bringen!

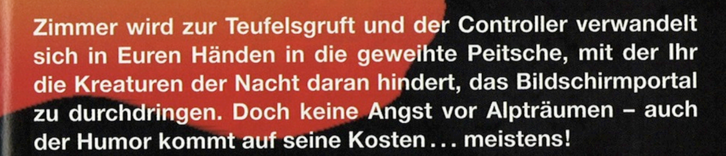
Nur 'was für Fanatiker – der Time Trial

Ihr habt Euch mit „Easy Picross" warm gespielt. Dann seid Ihr zum echten „Picross" übergegangen und konntet die 64 Rätsel der „Kinoko"-Runde lösen. Danach habt Ihr unter Aufbietung all Eurer grauen Zellen und Dank der großen Hilfe der Speichermöglichkeit auch den schwereren „Star"-Kurs bewältigt. Tief durchatmend kommt Freude über die gelungene Tüftel-Tour de Force auf – doch es kommt noch atemberaubender: Der „Time Trial" erwartet die gestählten Picross-Experten. Hier gibt es jetzt keine Zeitbegrenzung, aber auch keinerlei Hilfen mehr. Ihr erfahrt weder die Segnungen der „Hint"-Option, noch, ob Ihr richtig oder falsch freigehämmert habt. Wer bis jetzt das logische Denken nicht gelernt hat, der wird niemals ein vollständiges Bild im „Time Trial" fertigbringen. Wenn das keine Herausforderung ist?! Selbst Profi-Logiker werden hier die eine oder andere Nuß zu knacken haben – garantiert!

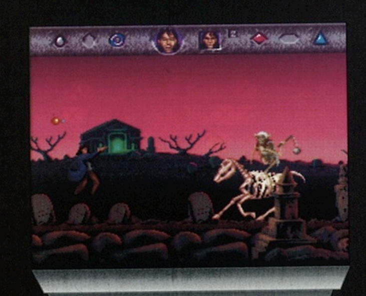




HÖLLISCHE SPIELE



Mitternacht. Zitternd bewegt sich Eure Hand zum Super Nintendo. Regen, Blitze und Donner begleiten das Einschalten des Gerätes. Noch ist der Fernsehschirm schwarz, doch langsam öffnet die Hölle ihre Pforten und präsentiert zu Grafik gewordene Alpträume auf der Mattscheibe. Euer Zimmer wird zur Teufelsgruft und der Controller verwandelt sich in Euren Händen in die geweihte Peitsche, mit der Ihr die Kreaturen der Nacht daran hindert, das Bildschirmportal zu durchdringen. Doch keine Angst vor Alpträumen – auch der Humor kommt auf seine Kosten ... meistens!



Vom Zelluloid zum ROM

Neben den Spielen, dessen Helden, Kreaturen und Handlungen der Fantasie der Programmierer entstammen, gibt es in letzter Zeit auch immer mehr Spiele, die nach erfolgreichen Kinovorlagen entstehen. Viele dieser Umsetzungen sind leider von recht minderer Qualität und werden einfach auf den Markt geworfen, um – solange der betreffende Film noch aktuell ist – einen entsprechenden Gewinn zu erwirtschaften. Glücklicherweise gibt es jedoch auch einige positive Beispiele von Film-Umsetzungen. Die drei „Addams Family"-Abenteuer beispielsweise (eines der Spiele ist eine Umsetzung der Zeichentrickserie) sind sicherlich einen intensiveren Blick wert. Die ersten beiden Spiele, „Addams Family" und „Pugsley's Scavenger Hunt" sind gute, wenn auch nicht ganz einfache Jump'n Runs, während der neueste Teil „Addams Family Values" ein gelungenes Action-Adventure darstellt. Auch der in Insiderkreisen geschätzte Fantasy-Horrorfilm „Warlock", von dem bereits zwei Teile existieren, hat nun endlich eine Spielumsetzung erfahren. Entstanden ist ein gutes, atmosphärisches Jump'n Run im Stil von „Castlevania".



(mm) – Schon seit Menschengedenken stellt das Andere, das Absurde, das Abstoßende und Ekelhafte eine besondere Faszination für den Menschen dar. Obgleich er weiß, daß ihn etwas erwartet, das ihm unbehagliche Gefühle bereitet und ihm einen Schauer den Rücken runterlaufen läßt, kann er der Versuchung dennoch nicht widerstehen, das Unbekannte zu ergründen. Dieser natürliche Drang des Menschen kann durch vielerlei Medien gestillt werden. Eines davon sind Videospiele, die aus der Hölle zu kommen scheinen. Sie entführen in eine Welt der Teufel und Dämonen, durch die Ihr eine Reise antretet. Ihr streift durch die Grotten des Hades und richtet die Legionen des Bösen mit Eurem Schwert. Und das aus der sicheren Distanz Eures Fernsehsessels. Wie könnte man schöner seine Freizeit verbringen?



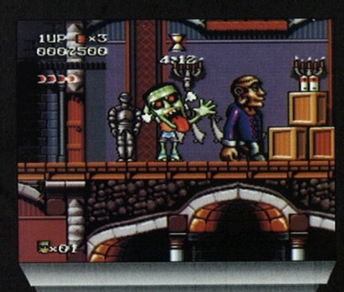
Invasion der Untoten

Mit welchen anderen Spielen könnte die „Gallerie des Grauens" eröffnet werden, als mit denen, die schon vor Jahren auf dem NES für Furore sorgten. „Castlevania" und „Ghosts'n Goblins" waren zwei der ersten Spiele, die die Untoten auf heimischen Bildschirmen auferstehen ließen. Bereits im Jahre 1986 kämpfte Ritter Arthur in „Ghost'n Goblins" zum ersten Mal gegen die Dämonen der Hölle. Das Spiel zählt heute zu den erfolgreichsten NES-Spielen und darf eigentlich in keiner Videospiel-Sammlung fehlen. Fünf Jahre später erschien endlich die langerwartete Fortsetzung des Klassikers mit Namen „Super Ghouls'n Ghosts". Diese Umsetzung aus dem Jahre 1991 erschien für das damals noch neue Super Nintendo und entwickelte sich wie auch sein NES-Vorgänger zum absoluten Pflichtspiel für Jump'n Run-Fanatiker. Nach langer Pause folgte dieses Jahr zwar kein direkter Nachfolger von „Super Ghost'n Ghouls", aber ein Spiel, das ebenfalls aus der Höllenschmiede von Capcom kam. „Demon's Crest", so der Titel des Spiels, verfügt über schaurig-schöne Grafiken und einen Hauptdarsteller, der bereits in „Super Ghouls'n Ghosts" einen kleinen Gastauftritt hatte: Firebrand, der rote Dämon.



Doch auch Simon Belmont, der Held der „Castlevania"-Serie kann auf eine lange Tradition zurückblicken. Ein Jahr nachdem Arthur bereits seinen Kampf gegen das Böse begonnen hatte, machte es ihm Simon nach. „Castlevania" erschien im Jahre 1987 auf dem NES und entwickelte sich ebenfalls binnen kürzester Zeit zum absoluten Kultspiel. Zwei weitere Abenteuer auf dem NES und zwei auf dem Game Boy sollten folgen, bis schließlich im Jahre 1992 die langerwartete Super Nintendo-Version erschien. „Super Castlevania IV" wird von vielen heute noch als das beste Spiel für das Super Nintendo bezeichnet. Gerüchten zufolge soll noch in diesem Jahr ein weiteres „Castlevania"-Abenteuer für das Super Nintendo erscheinen.





Phalanx des Schreckens

Daß das Böse niemals schläft, stellen einige neuere Spiele eindrucksvoll unter Beweis. Der schreckensliebende Spieler braucht also auch die Zukunft nicht zu fürchten, das Grauen wird ihn auch weiterhin begleiten. Dank beeindruckender Spiele wie das 1993 entstandene „Zombies" und das ein Jahr später erschienene „Ghoul Patrol" bleibt der Bildschirm lebendig und gruselig. In beiden Action-Adventures geht es darum, die Nachbarn, die von Zombies und anderen Kreaturen der Nacht verschleppt wurden, wieder zu befreien. Klar, daß es da schon einmal passiert, daß man dabei von Untoten verfolgt oder von Riesenspinnen attackiert wird. Dabei kommt der Humor nicht zu kurz. Nicht minder witzig ist auch das ebenfalls 1993 entstandene „The Adventures Of Dr. Franken", in dem es darum geht, die zuvor in Einzelteile zerlegte Freundin wieder zusammenzusetzen. Ein Jump'n Run, bei dem weniger Horror-Elemente, als vielmehr Gags und Spielwitz im Vordergrund stehen. Denn eines haben die Spiele in dieser Kategorie gemeinsam: Mag es auch noch so erschreckend zugehen, Ähnlichkeiten mit der Realität sind rein zufällig.



Frisch vom Drucker

Die Club Nintendo-Profis haben keine Mühen gescheut und das ultimative Tips & Tricks-Buch zusammengestellt. In diesen Tagen verläßt „Der offizielle Nintendo Top Secret Spieleberater" die Druckerei und wird so schnell wie möglich überall dort angeboten, wo es auch Nintendo-Spiele gibt. Ihr findet in diesem über 100 Seiten dicken Buch die tollsten Tricks, Tastenkombinationen und Paßwörter zu den erfolgreichsten Spielen auf dem Super Nintendo, Game Boy und NES – insgesamt über 120 Spiele von A–Z. In der nächsten Club Nintendo-Ausgabe mehr darüber!

Midnight Slam

(jk) – Am 24.03.95 fand in Hainhausen (bei Rodgau) ein Mitternachtsturnier statt. Es begann um 22.00 Uhr und dauerte bis in die frühen Morgenstunden an. Nach einer Anfrage der Veranstalter, Unlimited Rodgau Sports e. V., gründeten die Mitarbeiter der Firma Nintendo spontan eine All-Star-Mannschaft, verpflichteten Donkey Kong persönlich als Maskottchen und nahmen an diesem Nachtschwärmer-Turnier teil. Volleyball und Basketball waren die Sportarten, in denen sich die Mannschaften messen konnten. Dank der lautstarken Unterstützung der nahezu 1.800 Zuschauer und der musikalischen Begleitung der Band „Cherokee", gelangten die insgesamt 16 Teams zu einem sportlichen Höhenflug. Für eine Teilnahme am Endspiel reichte es am Ende zwar nicht, doch die „Donkey Kongs", so der Name des Nintendo-Teams, sorgten für viel Spaß und gute Laune. Die Sieger des Turniers, das „Traffic Jam"-Team, erhielt Game Boys, die von der Firma Nintendo of Europe gestiftet wurden. Der Erlös aus dieser Veranstaltung wurde der Stadt Rodgau zur Verfügung gestellt, die mit dem Geld Freizeitprojekte für die Jugend finanzieren wird.

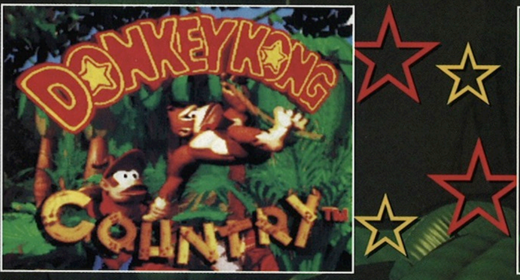
Mario goes T-Shirt

Sommerzeit = T-Shirt-Zei
gefallener und exklusive
Blicke zieht das eig
schlichte Bekleidungsstü
Mario hatte ja schon
besonderes Verhältnis
Und das zeigt er mit d
ligen „Super Mario Ar
das es nur exklusiv für
glieder im Club Nintend
nur echt mit dem Club N
am Ärmel!
Das weiße T-Shirt ist aus
wolle (schwere Qualität
echt bedruckt. Das einm
es in den Größen Mediu
(L) und X-Large (XL).
Nachnahme geliefert zu
preis von DM 19,95
Nachnahmegebühr). A
wartet Ihr noch? Schnell
in den Briefkasten steck
bald seid Ihr stolze Träg
exklusiven Club Nintendo-Shirts!



Donkey Kong Country Wettbewerb

Die Wissenschaft steht vor einem Rätsel. Seit über einem halben Jahr beobachten führende Mediziner fast weltweit ein seltsames Phänomen. Junge Menschen versammeln sich vor einem Fernsehapparat, wo sie kurz darauf beginnen wie Gorillas zu schreien und sich gegenseitig abzuklatschen. Dabei tragen viele von den Jugendlichen rote Baseball-Kappen und Krawatten, auf denen die Buchstaben D und K zu erkennen sind. Was hat das nur zu bedeuten? – Insider wissen es längst: die Videospielwelt ist im Affenwahn (lat. Mania larvatus), seit „Donkey Kong Country" Ende letzten Jahres das Super Nintendo Entertainment System erobert hat.





Ihr hattet eine Menge Zeit, zu üben. Jetzt kommt die Stunde der Wahrheit. Könnt Ihr „Donkey Kong Country" mit 101% beenden? Habt Ihr wirklich alle Geheimräume gefunden? Doch die wichtigste Frage lautet: Wollt Ihr einen von 10 Game Boys aus der Special Edition gewinnen? Dann nehmt Euren Fotoapparat zur Hand und fotografiert das Bild, auf dem Eure aktuelle Prozentzahl zu erkennen ist.

Unter allen Einsendern, die im Spiel 101% erreicht haben und dies mit einem Foto beweisen können, verlosen wir 10 Game Boys aus der Special Edition. Schickt das Foto an folgende Adresse:

Club Nintendo
Stichwort: „Donkey Kong Country"
Nintendo Center
Postfach 1501
63760 Großostheim

Vergeßt nicht, die Farbe Eures Wunsch-Game Boys (schwarz, rot, gelb, grün, weiß oder durchsichtig) auf die Rückseite des Fotos zu schreiben, sowie Euren Namen und Eure Adresse. Einsendeschluß ist der **14. Juli 1995.**

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



DONKEY KONG COUNTRY

Teil 3

Es war unglaublich. Die fiese Kremlingshorde hatte die Bananenhöhle von Donkey Kong überfallen und alle Bananen geraubt. Doch das ließen sich Donkey und Diddy nicht bieten. Sofort machten sie sich auf die Suche nach den Entführern. Diesmal in feuchten Gefilden.

Achtung, Engi! Ein Okto!

Allerdings! Ihr seid in mein Gewässer eingedrungen! Euch mach' ich fertig!

He, Okto, die Affen gehören uns!

Sie sind nicht stubenrein! Sie verschmutzen alles!

Kein Sorge, Leute, die Hai-Polizei ist schon da. Wo sind die Häppchen... ähm, ich meine Beschuldigten?

Hau bloß ab. Fish-Cop! Wir kommen mit den Affen schon alleine klar!

Wir sind die Hai-Polizei! Sie gehören uns!

Nein, wir haben sie zuerst gesehen!

Quatsch! Wir haben sie zuerst gesehen!

Wenn drei sich streiten, freuen sich der vierte, fünfte und sechste! Hier, ein Bumm-Bon!

TNT

Wir fliegen, wir können fliegen!

Das Fliegen macht mir keine Sorgen, nur das Landen!

Donkey, sieh doch! Dort unten, das Schiff von King K. Rool! Laß uns dort landen!


Wir sind Donkey und wollen unsere Bananen wieder! Jawohl!
Na egal. Ruck-Zuck ist die Lippe dick!
Ein sprechender Affe mit einer Krawatte?! Ich sollte nachts mehr schlafen!
Die Gegenoffensive läuft! ATTACKE!
Ich würde sogar sagen, es läuft die Gegenoffensive!
Er wirft mit seiner Krone nach uns! Ich weiche aus!
Yeah!
Ich schnapp D... nanu?!
Affenstark! gib mir 5!
I-Ich bin fettisch...
So nimmt auch diese überaus spannende Geschichte ein glückliches Ende, endlich können Diddy und Donkey wieder ihre Bananen im Depot be wundern! Lest im nächsten Heft ein brandneues Mario Abenteuer!
ENDE

DONKEY KONG

Auf geht's in die nächste Runde der verrücktesten Verfolgungsjagd der Videospielgeschichte. Noch immer hat Donkey Marios heißgeliebte Freundin unterm Arm und rennt mit ihr durch die Gegend. (mm)

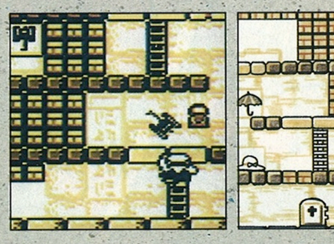
VON AFFEN, MÄDELS UND KLEMPNERN

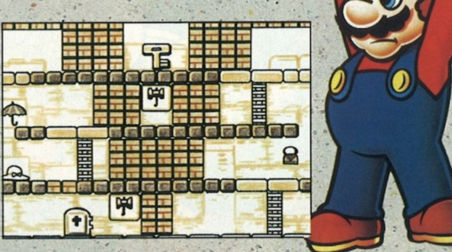
Wieder einmal war Donkey Kong dem Klempner entkommen, wenn auch nur knapp. Obwohl es dem Affen im Dschungel recht gut gefallen hatte, ist er weitergezogen in die Wüste und hat nun eine Pyramide der alten Pharaonen instandbesetzt. Dem Typ scheint wirklich nichts heilig zu sein. Doch Mario ist ihm dicht auf den Fersen und hofft, seine Freundin endlich befreien zu können. Ob sie das auch hofft?



STAGE 5-1

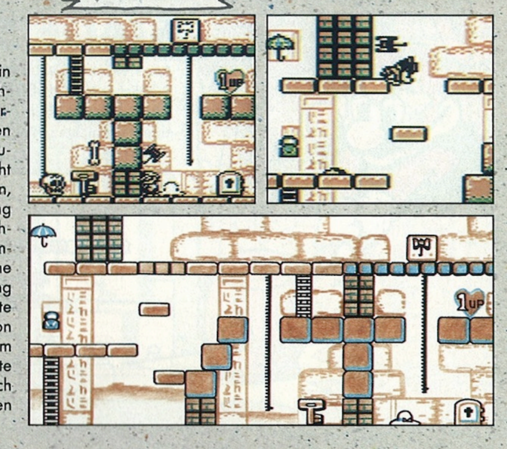
In dieser Stage bekommt Mario erstmals einen Superhammer. Mit dem kann er die Wände und auch Teile des Bodens zerbröseln. Auf diese Weise kommt Mario ohne große Probleme an den Schlüssel, der ihm die Tür ins nächste Level öffnet. Der Rückweg ist dann kurz, da zwei Steine links oben Mario automatisch auf die unterste Ebene transportieren.





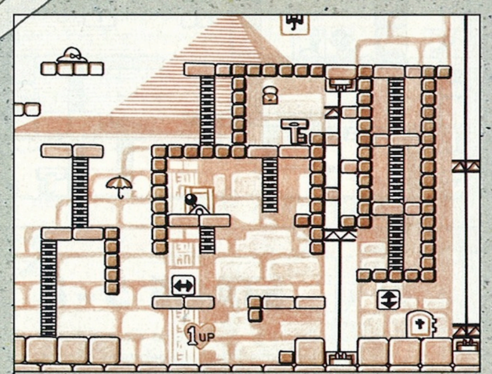
STAGE 5-2

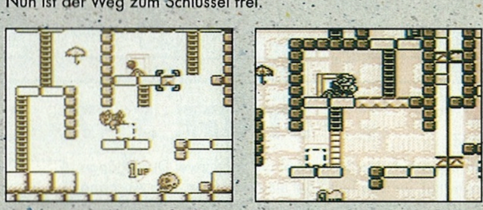
Dieses Level sollte Mario am besten in zwei Schritten lösen. Im ersten Durchgang sollte er sich zunächst auf die oberste Plattform begeben, sich dort den Hammer holen und dann nach links laufen. Da die Blöcke Marios Gewicht nicht halten, muß dieser den Hammer werfen, hinterherspringen und noch im Sprung den Hammer wieder auffangen. Nachdem er sich dann durch die Wand gehämmert hat, kann er sich ohne Probleme den Schirm holen. Im zweiten Durchgang muß er zunächst wieder auf die oberste Plattform, um den Hammer zu holen. Von dort aus geht es dann zum 1-Up und zum letzten Bonusgegenstand. Als letzte Amtshandlung muß sich Mario nun durch die untere Wand hämmern und den Schlüssel holen.



STAGE 5-3

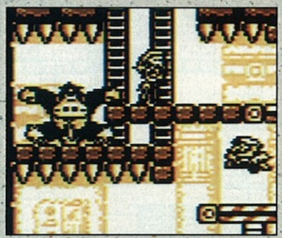
Wieder einmal ist Mario in einem Raum gelandet, der auf den ersten Blick sehr rätselhaft aussieht. Ein Brückensymbol, ein Leitersymbol, ein Schalter und mehrere Aufzüge. Zunächst muß die Leiter, die zum Schalter führt, vervollständigt werden. Mit dem Brücken-Icon wird dann die Plattform rechts vom Schalter ergänzt. Nun ist der Weg zum Schlüssel frei.

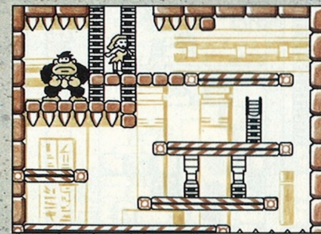




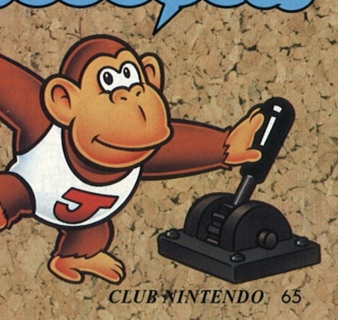
STAGE 5-4

In dieser Stage bekommt es Mario mal wieder mit Donkey Kong persönlich zu tun. Während der Affe Mario unter Beschuß nimmt, muß der tapfere Klempner versuchen, über die Förderbänder nach oben zu gelangen. Wird es ihm diesmal gelingen, den trotteligen Riesenaffen Donkey dingfest zu machen?



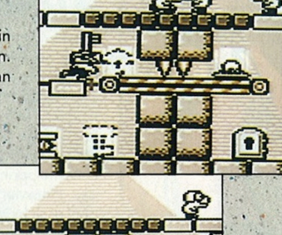


Ich spiele gern mit meinem Vati, denn das ist immer eine Party. Ich bin zwar noch recht klein, aber schon ganz doll gemein!



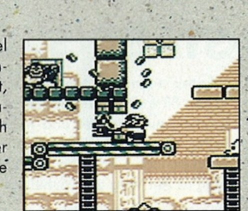
STAGE 5-5

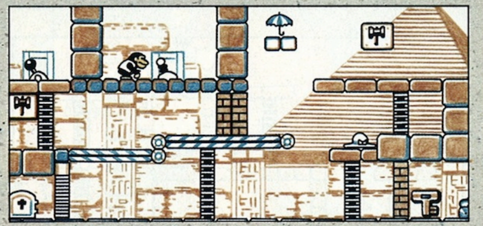
Auch dieses Level sieht einfacher aus, als es in Wirklichkeit ist. Laßt Euch davon nicht täuschen. Wenn Ihr den Plan vorher genau studiert, kann eigentlich nichts schief gehen.



STAGE 5-6

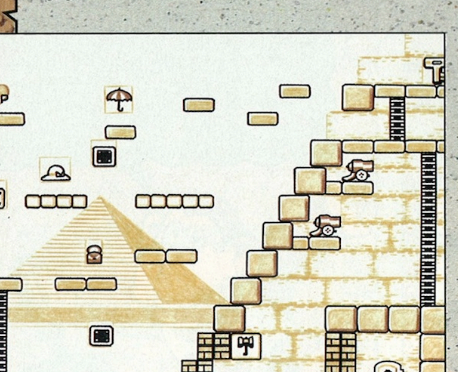
Nicht ganz einfach wird es in Level 5-6. Hier muß Mario nämlich, während er auf dem Förderband steht, die Steinmauer vor sich zerschlagen. Dieses Kunststück wird Euch nur mit viel Übung gelingen. Aber was tut man nicht alles, um seine Freundin zu befreien.

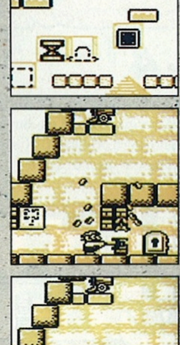




STAGE 5-7

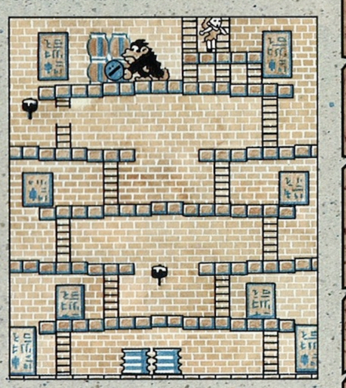
Wieder mal eine Stage, bei der man zwei Durchgänge benötigt, um alle Symbole einzusammeln, den Ausgang freizulegen und den Schlüssel zu besorgen. Haltet Euch an unten abgebildeten Plan und Ihr bekommt alle Bonusgegenstände und den Schlüssel ins nächste Level.





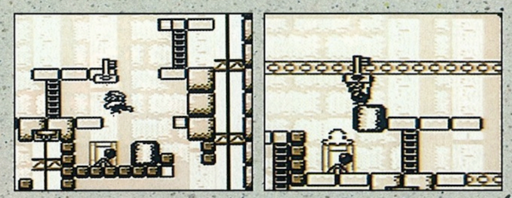
STAGE 5-8

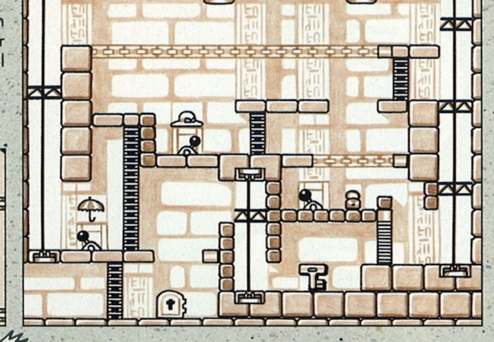
Da ist er wieder. Und diesmal hat er ein paar Bierfässer mitgebracht. Donkey ist nämlich stinksauer und will nun endlich seinen Verfolger abschütteln. Gelingt es Mario, bis nach oben zu gelangen, muß der Gorilla wieder fliehen.



STAGE 5-9

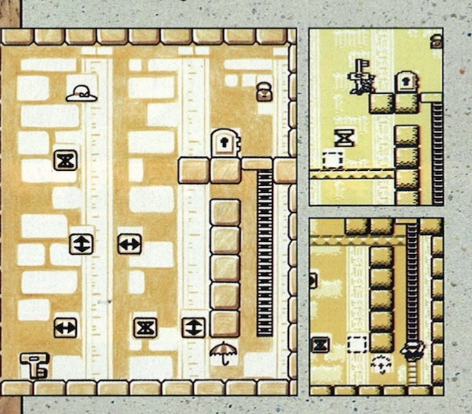
In diesem Level sind es weniger die Gegner, die Mario zu schaffen machen, als vielmehr die verzwickte Handhabung der Schalter. Der mittlere zum Beispiel öffnet zwar die Schranke, die zum Schlüssel führt, versperrt jedoch gleichzeitig den Weg zum Ausgang.





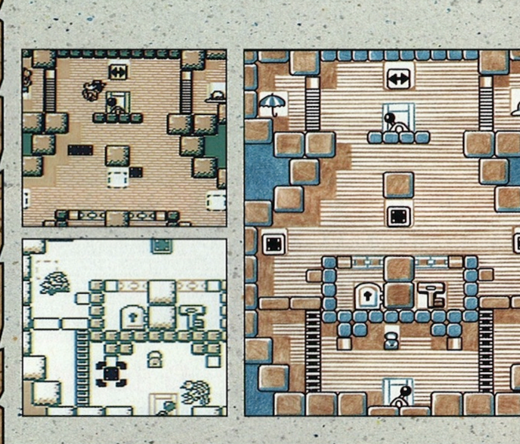
STAGE 5-10

In der zehnten Stage des Pyramidenlevels ist wieder mal geschicktes Kombinieren gefragt. Ihr müßt die Leiter- und Plattformensymbole so anordnen, daß es Euch gelingt, die Symbole einzusammeln und den Schlüssel nach oben zu bringen.



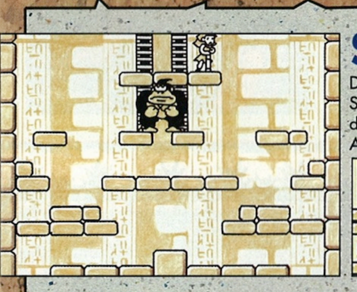
STAGE 5-11

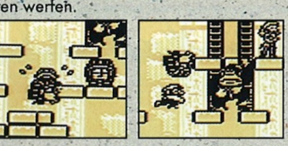
In dieser Stage kommt es auf logisches Denken und Schnelligkeit an. Zwei Schalter, zwei Schranken, eine Brücke und zwei Steine. Wie hängen sie zusammen? Blockiert mit einem Stein die linke Schranke, so daß sie sich nicht mehr schließen läßt.

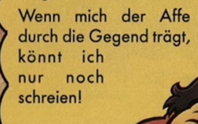


STAGE 5-12

Das dritte Duell mit Donkey Kong in dieser Stage. Wird es das letzte sein? Mario muß die herumwuselnden Gegner auf den Affen werfen.



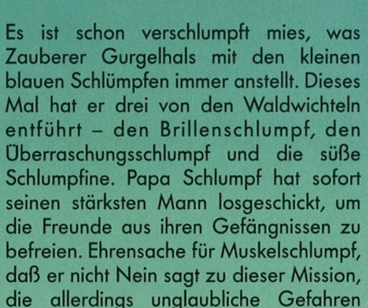




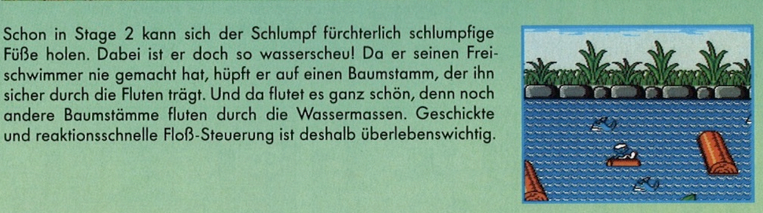




NES



Es ist schon verschlumpft mies, was Zauberer Gurgelhals mit den kleinen blauen Schlümpfen immer anstellt. Dieses Mal hat er drei von den Waldwichteln entführt – den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf und die süße Schlumpfine. Papa Schlumpf hat sofort seinen stärksten Mann losgeschickt, um die Freunde aus ihren Gefängnissen zu befreien. Ehrensache für Muskelschlumpf, daß er nicht Nein sagt zu dieser Mission, die allerdings unglaubliche Gefahren birgt. (pn)



IM SCHLUMPFBACH

Schon in Stage 2 kann sich der Schlumpf fürchterlich schlumpfige Füße holen. Dabei ist er doch so wasserscheu! Da er seinen Freischwimmer nie gemacht hat, hüpft er auf einen Baumstamm, der ihn sicher durch die Fluten trägt. Und da flutet es ganz schön, denn noch andere Baumstämme fluten durch die Wassermassen. Geschickte und reaktionsschnelle Floß-Steuerung ist deshalb überlebenswichtig.



❶ Blöde Baumstämme

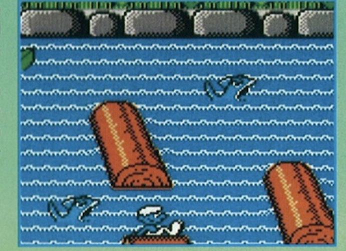
Das Schlumpf-Floß besteht nur aus einem recht dünnen Baumstamm. Klar, daß der den anderen Baumstämmen im Bach nichts anhaben kann. Bleibt Ihr jedoch an einem Baumstamm hängen, dann könnt Ihr ganz schnell links aus dem Bild geschoben werden.



Steuert ganz schnell von dem Baumstamm weg, sonst bleibt Ihr hängen und landet im Aus.

❷ Gegnern ausweichen

So etwas gibt es auch nur im Schlumpfbach: Bach-Haie! Und ratet mal, was die am liebsten verputzen? Schlümpfe natürlich. Allerdings sind die Haie extrem kurzsichtig. Es reicht also, wenn Ihr ihnen einfach nur aus dem Weg schlumpft, während die Haie stur ihre Bahnen ziehen.



START

A

Also, meine jungen Schlümpfe, gebt gut acht, ich hab' Euch etwas mitgebracht!

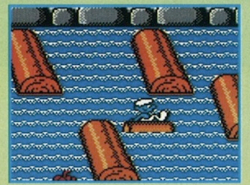
❸ Schnelle Reaktionen

In dem automatisch vorscrollenden Level ist es sinnvoll, sich nicht so schlumpfig vorzuwagen. Bleibt mit Eurem Schlumpf-Floß lieber ein wenig am linken Bildschirmrand, damit Ihr genau wißt, was Euch als nächstes erwarten wird. So könnt Ihr den anderen Baumstämmen, aber auch diversen Gegnern leichter ausweichen.



❹ Und nochmal schnell!

Nochmal gerät der flößende Schlumpf in eine beengte Lage. Doch mittlerweile hat der Schlumpf einen Blick für Lücken entwickelt. Um ganz sicher zu gehen, entscheidet sich der Schlumpf, sich lieber unten am Bildschirmrand vorbeizuschummeln.



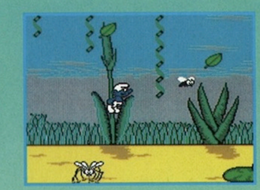


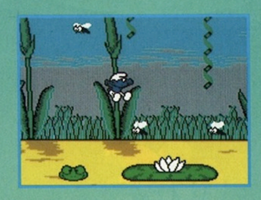


ZIEL

DER FROSCHTEICH

Ein überaus idyllischer Ort erwartet den mutigen Schlumpf auf seiner nächsten Etappe Richtung Gurgelhals. Der Froschteich ist von der Natur wirklich üppigst ausgestattet worden. Am Ufer wuchert der Schilf, die Seerosen wogen auf dem sonnendurchfluteten Wasser. Allerdings fühlen sich hier nicht nur Schlümpfe wohl – leider auch Bienen, dicke Frösche und Spinnen.

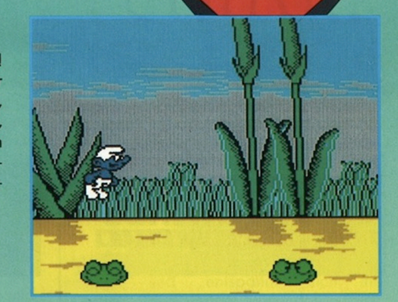






1 Frosch-Rodeo

Da quakt der Schlumpf und der Frosch wundert sich! Harmlos stecken die Frösche ihre Köpfe aus dem Wasser heraus, um nach Futter Ausschau zu halten und ... wupps, kriegen sie einen auf den Deckel. Das war der Schlumpf, unterwegs zur Errettung seiner Freunde. Es bleibt dem blauen Wichtel nichts anderes übrig, will er den Teich trockenen Fußes überqueren, er muß die Froschköpfe als Plattformen mißbrauchen.



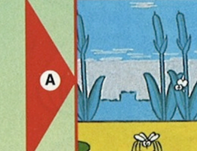
NES

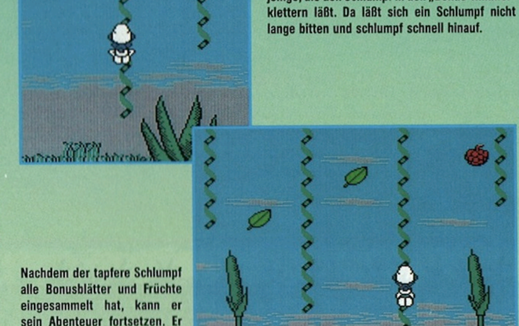


START

2 Lianen-Geheimnis

Der Schlumpf kann bei drohenden Gefahren oder zur Überbrückung größerer Teichstellen die herunterhängenden Lianen hochklettern. Gleich die erste im Teich, die ziemlich tief runterhängt, birgt ein besonderes Geheimnis. Mit einem beherzten Sprung schnappt sich der Schlumpf das Seil der Natur und springt nicht gleich zu der nächsten Liane weiter. Stattdessen klettert er hoch und höher. Der Überraschungsschlumpf würde jetzt jauchzen, denn am oberen Ende der Liane wartet eine wirklich schlumpfige Überraschung. Eine ganze Reihe Siebenwurzblätter und Himbeeren spenden schlumpfig-frische Energie.



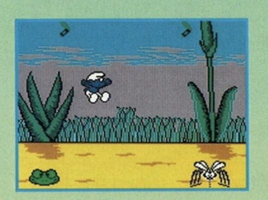


Die Liane, die am weitesten runterhängt, ist diejenige, die den Schlumpf in den „Bonus-Himmel" klettern läßt. Da läßt sich ein Schlumpf nicht lange bitten und schlumpf schnell hinauf.

Nachdem der tapfere Schlumpf alle Bonusblätter und Früchte eingesammelt hat, kann er sein Abenteuer fortsetzen. Er klettert einfach eine Liane nach unten und schon kann's weitergehen.

3 Spinnen-Rodeo

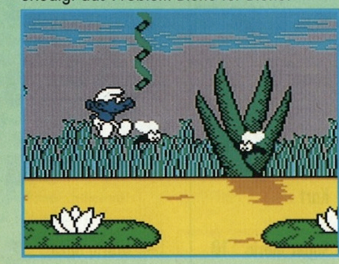
Die Frösche tauchen zwar immer wieder unter, aber bleiben an einem Orte. Die Spinnen, die der Schlumpf ebenfalls als Sprung-Plattform benutzen muß, sind da schon etwas widerspenstiger. Sie bewegen sich die ganze Zeit hin und her. Da bedarf es schon eines sensiblen Sprungtimings, um auch wirklich auf dem Spinnenrücken zu landen. Der Schlumpf sollte sich also schon genau überlegen, wann er seinen Sprung ansetzt, damit die Landung nicht im Wasser stattfindet.





4 Achtung, Bienen!

Je idyllischer ein Teich, umso wohler fühlen sich dort die nervigsten Insekten. Zum Beispiel die Bienen. Unablässig ziehen sie ihre Kreise und würden nur zu gern ihren Stachel in die gepflegt blaue Epidermis eines Schlumpfs versenken. Doch ein Sprung auf die Bienen drauf, erledigt das Problem Biene für Biene.



A

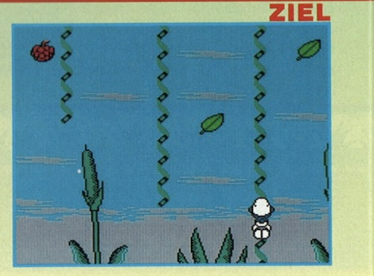
ZIEL

5 Hinein ins Geheimnis

Nochmals bietet sich eine Bonus-Sammelstelle für kletterfreudige Schlümpfe. Wieder ist es eine besonders tief herunterhängende Liane, die zum Bonussammeln führt. Doch dieses Mal ist es etwas schwerer, die Liane zu erreichen. Zunächst muß ein Frosch als Trampolin herhalten und dann eine Spinne.



Der Weg zum Extra-Bonus führt über eine Spinne, die zur Absprung-Plattform umfunktioniert wird.

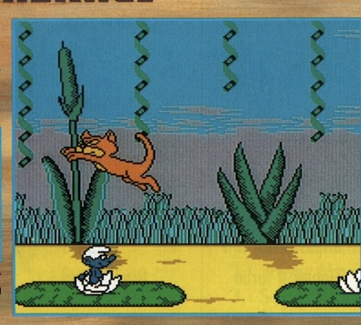


BOSS: AZRAEL

Der Schmusekater von Gurgelhals versucht den Schlumpf aufzuhalten – für immer. Sobald sich Azrael auf einem Seerosenblatt niederläßt, springt ihm der Schlumpf auf die Pelzmütze. Und wenn das Katerchen angreift, bringt sich Schlumpf an den Lianen oder auf dem jeweils anderen Seerosenblatt in Sicherheit.



Das schlumpfige Rezept gegen Katerattacken: Auf die Pelzmütze springen und sofort in Sicherheit bringen.



CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PROFIS	Platz	LESER
↑2 Donkey Kong Country	1	Zelda III – A Link To The Past ↑2
↓1 Zelda III – A Link To The Past	2	Donkey Kong Country ↓1
•3 Secret Of Mana	3	Secret Of Mana •3
↑6 Tetris & Dr. Mario	4	Super Mario Kart ↑6
•5 Super Metroid	5	Super Mario All Stars ↑10
↑8 Die Schlümpfe	6	Super Mario World ↑9
•7 Pac-Attack	7	Stunt Race FX •7
↓4 Super Mario World	8	Mega Man X ↓5
•9 Earthworm Jim	9	Street Fighter II Turbo ↓8
•10 Super Mario Kart	10	Super Metroid ↓4

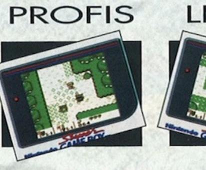


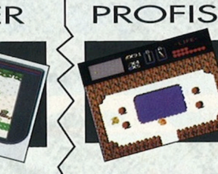
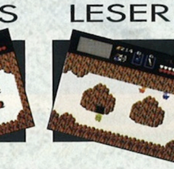
PROFIS	Platz	LESER
•1 Zelda IV – Link's Awakening	1	Zelda IV – Link's Awakening •1
↑4 Wario Land – Super Mario Land 3	2	Mystic Quest •2
↓2 Mystic Quest	3	Wario Land – Super Mario Land 3 •3
↑– Donkey Kong	4	Donkey Kong •4
↑– Wario Blast	5	Super Mario Land 2 •5
↑7 Kirby's Pinball Land	6	Wario Blast ↑–
↑– Die Schlümpfe	7	Mega Man II ↑9
↓5 Super Mario Land 2	8	Aladdin ↑–
↑– Kirby's Dream Land	9	Gargoyle's Quest ↑–
↓3 Dr. Mario	10	Die Schlümpfe ↑–



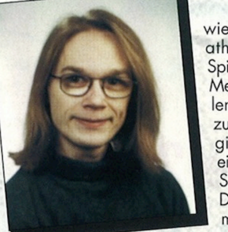
PROFIS	Platz	LESER
•1 The Legend Of Zelda	1	The Legend Of Zelda ↑4
•2 Dr. Mario	2	Super Mario Bros. 3 ↓1
↑5 Die Schlümpfe	3	Super Mario Bros. ↑7
↓3 Maniac Mansion	4	The Battle Of Olympus ↑10
↑6 Kirby's Adventure	5	Mega Man 4 ↓3
↑10 Duck Tales II	6	Die Schlümpfe ↑–
↑9 The Adventure Of Link	7	Tetris ↑–
•8 Super Mario Bros. 3	8	Kirby's Adventure •8
↑– Chip & Chap II	9	Metroid ↑–
↑– Star Tropics	10	Duck Tales II ↑–



Profi-Check



Name: Markus Vetter
Alter: 23 Jahre
Job: Spieleberater

„Ich lasse mir ungern helfen beim Spielen," erklärt der gelernte Einzelhandelskaufmann. Er wird richtig ärgerlich, wenn ihm jemand Tricks verraten will. Die findet er lieber selber heraus. Schließlich beschäftigt sich Markus nicht erst seit seinem Jobbeginn bei Nintendo im Oktober 1992 mit Computer- und Videospielen. Schon mit 12 Jahren bekam er seine erste Konsole. Der Hobbygitarrist (mag Rockmusik, vor allem Oldies) favorisiert Videospiele, bei denen er den Kopf anstrengen muß – Taktikspiele wie „Lemmings", athmosphärische Spiele wie „Super Metroid" und Rollenspiele, aber zur Entspannung gibt es auch mal ein heißes „Super Street Fighter"-Duell. „Ein Spiel muß grafisch nicht so aufwendig sein und kann auch ruhig schwer sein," meint der 23jährige, „aber es muß fair zugehen und der Spielspaß muß gegeben sein." Und wenn dann auch noch der Sound stimmt, dann hat Markus sicherlich ein neues Lieblingsspiel gefunden, daß ihn wieder für eine ganze Zeit fesseln wird.

• Challenge • Challenge •

Dieses Mal steht eine ganz außergewöhnliche Herausforderung auf dem Club Nintendo-Programm. Sie wendet sich an die wahren Kenner von „Secret of Mana". Dort spielen nämlich eine ganze Reihe Club Nintendo-Redakteure mit. Die Frage lautet nun: Wer spielt welche Rolle in dem Abenteuer auf dem Super Nintendo? Nach folgenden Namen solltet Ihr Ausschau halten: Claude, Marcus, Suse, Andreas, Lili, Annette, Ron. Schickt uns die Liste einfach zu.



An der Challenge der letzten CN-Ausgabe mit „Donkey Kong Country" haben eine ganze Menge von Euch teilgenommen und den notwendigen Fotobeweis bei uns abgeliefert. Hier die ersten, die bei uns eingetroffen sind.

00:26 Rouwen Nixdorf (Gelsenkirchen)
00:26 Daniel Cremers (Niederkrüchten)
00:30 Witali Semenenko (Bad Kreuznach)
00:32 Thomas Leutloff (Neerstedt)
00:34 Manuel Schmeer (Saarbrücken)
00:37 Daniel Forster (Bernburg)
00:38 Andreas Jonietz (Bobingen)
00:43 Christoph Perl (Rinchnach)
00:45 Tobias Athmer (Lübeck)
00:45 Nadine Lüghausen (Friedrichshafen)
00:47 Benjamin Römer (Gevelsberg)
00:48 J. Sebastian Seewald (Usingen)
00:49 Lukas Wilde (Kleinostheim)
00:53 Maurice Arnolds (Wiebelskirchen)
01:03 Sevi Schenkel (Biberach)
01:18 Stefan Schramm (Oberhausen)
01:55 Mathias Müller (Neuruppin)

Meine Top 5



Am Heiligabend 1989 begann ein neues Kapitel im Leben des jetzt 12jährigen Marius Bahnschulte. Er bekam nämlich einen Game Boy. Doch sobald das Super Nintendo auf dem Markt war, mußte er einfach die neue Konsole haben. Der Weihnachtsmann hatte dann 1992 endlich ein Einsehen – und Marius ist bis heute äußerst zufrieden mit seinem Super Nintendo. Neben der Schule und dem Videospielen beschäftigt sich der Siegener mit Numismatik (Münzen sammeln), Ölmalerei, sammelt alles, was mit Schiffen zu tun hat, und liest sehr viel. Außerdem nehmen seine Haustiere noch einen großen Teil seiner Freizeit in Anspruch.

1. **Donkey Kong Country**
2. **Super Mario All-Stars**
3. **Super Mario World**
4. **Sim City**
5. **Kevin allein in New York**

Now Playing

In der Club Nintendo-Redaktion ist der totale Streß ausgebrochen. Magazin, Bücher und Bildschirmtexte sollen alle gleichzeitig fertig werden. Glücklicherweise können sich die Redakteure ab und zu doch mal ein paar Entspannungsminuten zum Videospielen abknapsen.

MARCUS hat seine dunkle Seele (wieder-) entdeckt und „entspannt" sich mit „Demon's Crest" (Super Nintendo).

ANDREAS stattete seine obligatorischen Turnschuhe mit Stollen aus und ist von „Soccer Shootout" nicht mehr loszueisen (Super Nintendo).

ANNETTE hat die Jagd nach dem Redaktions-High Score bei „Tetris & Dr. Mario" (Super Nintendo) immer noch nicht aufgegeben.

CLAUDE kann sich noch nicht ganz entscheiden, ob er sich erdgebunden gibt, oder eher in andere Dimensionen abdriftet – mit „Earthbound" (Super Nintendo).

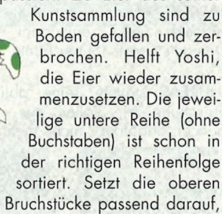
SUSE überlegt zur Zeit, ob sie nicht doch lieber Archäologin geworden wäre. Mit einer Engelsgeduld klopft sie sich durch die Rätsel von „Mario's Picross" (Game Boy).

JOHN schleppt sich ab mit „Asterix & Obelix" – diesmal nicht mit Hinkelsteinen, sondern mit dem Game Boy, den er nicht mehr aus der Hand legt.

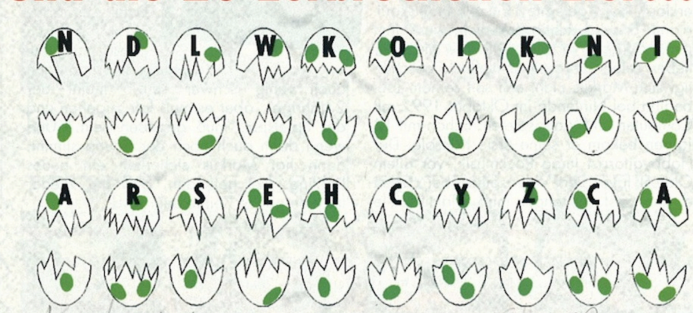


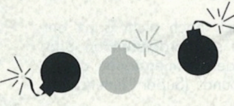


Ei, ei, ei – Yoshi und die 20 zerbrochenen Eier!!!



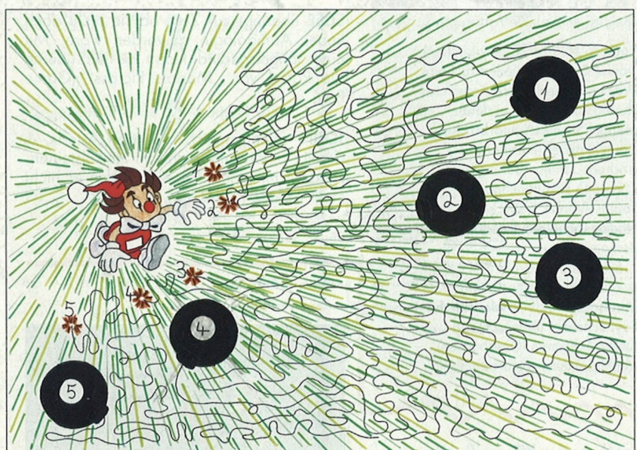
Wie Ihr rechts sehen könnt, ist Yoshi ein kleines Unglück passiert. 20 Eier aus seiner Kunstsammlung sind zu Boden gefallen und zerbrochen. Helft Yoshi, die Eier wieder zusammenzusetzen. Die jeweilige untere Reihe (ohne Buchstaben) ist schon in der richtigen Reihenfolge sortiert. Setzt die oberen Bruchstücke passend darauf, und Ihr könnt ein Lösungswort lesen.





Kid Klown und die Bombe!





Von Thomas Schubinski aus Oldenburg stammt das tolle Labyrinthrätsel. Die Aufgabe ist nicht leicht: Kid Klown muß den Weg zur richtigen Bombe finden, damit diese rechtzeitig entschärft werden kann. Helft Kid, bevor die Bombe hochgeht!

AUFLÖSUNGEN AUS HEFT 2/95:

19x Proficheck:
1. PILOTWINGS; 2. SECRET; 3. MARIO; 4. CONTROLLER; 5. MUENZEN; 6. CAPE; 7. SCHLUEMPFE; 8. JURASSICPARK; 9. PILZ; 10. NES; 11. WART; 12. BOWSER; 13. TOAD; 14. 3D; 15. SUPER; 16. TETRIS; 17. MOREFUNSET; 18. WORLD; 19. LUIGI.

Das Lösungswort lautet:
PRINZESSIN TOADSTOOL.

Impressum

Herausgeber:	Shigeru Ota	Titelgestaltung:	Conteam, Groß-Gerau
Redaktionsleitung:	Claude M. Moyse (cm) Susanne Pohlmann (pn)	Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
		Litho:	G.C.I., Yokohama
Redaktion:	Marcus Menold (mm), Andreas G. Kämmerer (ak), John D. Kraft (jk)	Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
		Redaktionsanschrift:	Club Nintendo Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Redaktionsmitarbeit:	Wolfgang Ebert, Heike Zang, Harald Ebert, Sonja Wegner, Doris Kapraun, Michael Friesl	Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (11 –19 Uhr)
Projektkoordination:	Annette Bernert	Spiele-Hotline:	0 60 26 – 94 09 40 (13 –19 Uhr)
Layout:	Work House Co., Ltd., Tokio	Redaktions-Fax:	0 60 26 – 95 03 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Nächste Club Nintendo Ausgabe: Ende Juli 1995


ILLUSION of TIME™*
Erforsche die dunklen Seiten vergangener Zivilisationen.
0 045496 490461
Nur für Super Nintendo®
Zeitreise-Fans aufgepaßt – das neueste Game-Adventure garantiert spannende Entdeckungen und aufregende Eroberungen rund um den Globus: Alle 800 Jahre nähert sich der Erde ein Chaos stiftender Komet. Die Zeitgrenzen verfließen und geheimnisvolle Mächte verwandeln Will in zwei hilfreiche Krieger. Begleite Will und seine Freunde auf der Suche nach Wills Vater, der von einer seiner Expeditionen nicht mehr zurückgekehrt ist. Die Reise führt durch sagenumwobene Ruinen längst vergessener Zeiten... Illusion of Time™*: Der neueste Nintendo® Adventure-Hit nach Secret of Mana und Zelda!
80% Spielspaß laut Maniac 12/94.
Mit deutschen Texten und 76-seitigem Spieleberater.
TIME
SUPER NINTENDO
Nintendo®
Have more fun!
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd., ©1995 Nintendo Co., Ltd,
*© 1993, 1994 ENIX/QUINTET/MOTO HAGIO/MARIKO OHARA/YASUHIRO KAWASAKI Licensed to Nintendo